NÄIN SAAT PELIEN KÄYNNISTYSTIEDOSTOT VALIKKOON

2/95 HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

Mikä peli minulle?

25 uutuutta laajoissa arvosteluissa

VOITA OS/2 WARP!

Warcraft: Orcs & Humans

Enemmän päänvaivaa kuin mäiskettä

Alone in the Dark III

Todellinen haaste

King's Quest VII

Peli kuin piirroselokuva

URHEILUN YSTÄVILLE:

Sensible World of Soccer
■ Mukana aidot SM-sarjajoukkueet!

Front Page Sports: Baseball
■ Melkein kansallisurheiluamme

Shaq-Fu ja Shadow Fighter
■ Uusinta mätkintää

ILMAISIA HUIPPUPELEJÄ:

HERETIC ● RISE OF THE TRIAD ● DESCENT

JUMISSAKO?
Näin pääset eteenpäin
System Shock ■ Larry 6
ja satoja pikkuvinkkejä!



OPI KÄYTTÄMÄÄN heksaeditoria

PC-SUPERSTORE

COMPAQ

Mahtavat Multimediakoneet!

Presario CDS 520 Multimedia

- Tietoa, hyötyä, musiikkia ja pelejä tehopaketissa
- 486SX2-66 MHz:n prosessori
- 4 MB muistia, 420 MB:n kiintolevy
- Korkealaatuinen 14" SVGA
- Nopea 1 MB:n grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös CD-soittimena
- 16-bittinen äänikortti
- Sisäänrakennetut, magneettisuojatut kaiuttimet ja mikrofoni
- MIDI-liitäntä + peliportti

66 MHz:n Multimedia

- Ohjelmat:
  Learning Center-opetusohjelma, MS DOS 6.2, Windows 3.1, TabWorks, MediaPilot (multimedian hallintaan), MS Works, MS Money ja MS Entertainment Pack
  CD-ROM ohjelmistot: MS-Encarta-tietosanateos ja Coktel Visionin INCA II
- Compaqin 3 vuoden takuu koko laitteistolle ja 90 päivän ilmainen puhelintuki

Kaikki tämä uskomattomaan hintaan!

9.950

Presario CDS 720 Multimedia

- 66 MHz, 4/420 MB
- 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema
- 16-bittinen äänikortti
- laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni
- MS Works, TabWorks, MS Entertainment Pack, MS Money, MS Encarta ym.
- 3 vuoden takuu (näyttö 1v.)

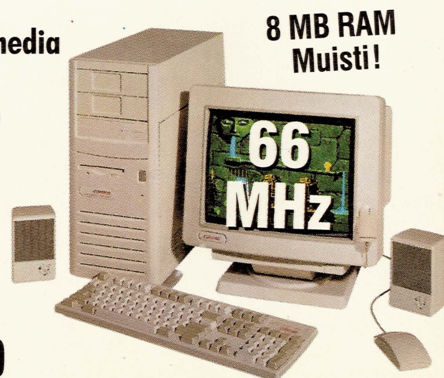


10.990

Presario CDS 920 Multimedia

8 MB RAM Muisti!

- 486-66 MHz, 8/420 MB
- 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema
- 16-bittinen äänikortti
- Laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni
- MS Works, MS Entertainment Pack, MS Encarta ym.
- Hyvä laajennettavuus
- 3 vuoden takuu (näyttö 1v.)



12.990

MULTIMEDIA!



CD-ROM ASEMAT



Panasonic 562B + ohjain 945
Tietokone 11/94 toimituksen valinta



Mitsumi 4x nopeus, IDE 1.890
NEC-3xp, 3x nopeus, SCSI-2 ..... 2.485
Ulkoinen, Multis. Photo-CD, 450 kt/s
NEC 4xi, 4x nopeus 2.995
Hitachi, 2x nopeus, SCSI-2 .... 1.955
Ulkoinen CD-asema
Hitachi, 2x nopeus, sisäinen 1.455

CD-OHJELMAT JA -PELIT

MS-Ancient Lands 395
MS-Art Gallery 395
MS-Cinemania 95 395
MS-Strauss 195
MS-Encarta multimediatietoteos alk. 545
Under a Killing Moon (4x CD) 378
Blue and Gray, strategiapeli 288
Dominator, 130 peliä 55
Global Explorer 625
Myst, CD-pelien must 345
Platinum sarja (8 erilaista) .... alk. 49
Rebel Assault 275
World Atlas (maailman kartasto) alk. 78
Super Source (Yllätys!) 65
3 in 1: Solar System/CICA/TOP 100 139
Doom (1000 lisätasoa) 87
Overload Trio (3x CD) 129
Formula 1 Grand Prix 145
F 117A Fighter 125
Image Gallery, 1600 valokuvaa 109
Kymmeniä kuvakirjastoja .... alk. 49

Paljon upeita CD-ROM pelejä tarjous-koreissa!

45,- 29,- 65,- 35,-

3.5" PELIT

Aladdin 195
Classic Adventures (5 Lucas peliä) .. 265
Indiana Jones 4 175
LucasArts Air Compat Classics 288
Settlers (Huima!) 245
MS Washington D.C. 145
Lisämaisema MS Flight Simulaattoriin
Putt Putt 245
Transport Tycoon 275
PC-pelit .... alk. 25





Wing Commander 3
Fantastinen CD-toimintapeli! Elokuvamaista jännitystä, mukana Hollywood-tähtiä.
375

ÄÄNIKORTIT

GRAVIS



Gravis Ultrasound 850
Gravis Ultrasound MAX........ 1.350

SOUNDBLASTER



SoundBlaster 2.0 Value 395
SoundBlaster 16 Value 690
SoundBlaster 32 AWE 1.795
SoundBlaster 32 Value 1.595

TURTTLE BEACH

Turttle Beach Monte Carlo 795
Turttle Beach Tropez 1.495

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick 258
Gravis Analog Pro 315
Gravis Pad 245
CH Flightstick 295
CH Virtual Pilot 565
Dexxa Joystick MAX 95
Logitech Wingman 285
Logitech Wingman Extreme 379

MULTIMEDIA KITIT

SoundBlaster Discovery CD 16
- SoundBlaster 16-bit MCD
- Panasonic 2x nopeus CD-asema
- Kaiuttimet, mikrofoni
- Ohjelmia: Aldus Photostyler, Groliers Encyclopedia, Creative Wave Studio, Creative Mosaic, Altamira Composer ym.

1.995



SoundBlaster Digital Schoolhouse
- Erinomainen oppimispaketti lapsille!
- Kuten SB Discovery CD 16, mutta ohjelmistoina n. 25 parasta viihteellistä opetus-ohjelmaa.

2.295

Media Vision Deluxe Kit
- Edullinen paketti multimedian maailmaan!
- Media Vision Pro Sonic 16-bit äänikortti
- Tuplanopeus CD-ROM asema, kaiuttimet
- Hieno valikoima hyöty-ja viihdeohjelmia.

1.895

VIDEOKORTIT

Pro Movie Spectrum 645
Kotikaappari
Pro Movie Studio 945
FAST Movie Machine 2.780
TV- ja videostudio PC:lle
FAST Movie Machine Pro 7.900
+ M-JPEG + Adobe Premiere
FAST AVIator + Adobe Premiere . 1.950
Kaappaa aveja suoraan kiintolevylle



Hauppauge Win TV NG/T 3.190
Uuden sukupolven TV-viritin, Overlay-kortti, max. 1280 x 1024, kuvan siirto myös takaisin TV.lle
Hauppauge Win TV, S-video out .. 1.450

KAIUTTIMET



Labtec CS-150 145
Labtec CS-600 245
Labtec CS-800 385
Hitex CP-55 56
Hitex CP-28 205

MIKROBITTI 11/94 ★★★★★

Microtech 486DX2-66 PCI

Testin paras (painotettu arvosana 9,4). 486DX2-66 MHz, DX4 ja Pentium Overdrive päivitysmahdollisuus, 8 MB muistia, 420 MB:n VLB kovalevy, 256 kB cache (max 512 kB), PCI ja VLB-väylät, 2 MB:n Diamond Stealth 64 VRAM näytönohjain, 15" SVGA, MS-DOS 6.2, Windows 3.11, KeyTronic-näppäimistö ja hiiri. Tilava minitower-kotelo. **12.745**

ADART

PC-SuperStoresta löydät suomen suurimman valikoiman PC-tuotteita ja asiantuntevan palvelun. Palveluihimme kuuluvat mm. vaihtokoneosasto, pika-asennus, huolto, puhelintuki ja yrityspalvelu. Tervetuloa!



Ilmainen asiakas-pysäköinti.

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.2.1995 lähtien.

PC SuperStore

Avoinna:
ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16

Vanha Viertotie 7–9
00350 Helsinki
Puh. (90) 4774 910
Fax (90) 570 456

Kuokkamaantie 4
33800 Tampere
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

PELIT

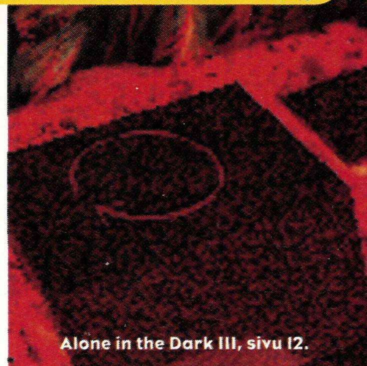
2/95

Kannen kuva: Warcraft
© Blizzard/Interplay

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Mikko Alapuro, Pekka Heino, Niko Hellsten, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 506 675 757, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Sari Ovaskainen
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1995
ISSN 1235-1199
Neljäs vuosikerta.



Helsinki Media
Erikoislehdet



Alone in the Dark III, sivu 12.



Arvostelut



Alien Logic: Sky-Realms of Jorune, sivu 18.



Cyberwar, sivu 35.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Ihminen on sosiaalinen eläin

Yleiskäsitys tietokonepelaajasta on ollut yksin kotona nyhertävä teini-ikäinen poika silmälaseineen ilman ystäviä ja elämää. Näitä ressuja säälivät nekin, joiden elämä on Kauniit & Rohkeat ja ystävänsä Ridge.

Ei pelaaja ole yksin, sillä nopeasti yleistymässä on pelityyppi, joka on hiipimällä vahvistanut sijojaan viime vuosina: linkki- ja modeemipelit. Pelifirmat ovat toinen toisensa jälkeen tajunneet, millaisia uusia ulottuvuuksia pelit saavat, kun vastassa ovatkin ihan oikeat aivot. Tekoälyn heikkouksia oppii kuitenkin ennemmin tai myöhemmin hyödyntämään ja silloin pelistä usein tulee rutiinia.

Niin kuin esimerkiksi Warcraft. Hyvin nopeasti yksin pelatessani opin tyhjentämistaktiikan, eli pistin ritaripoloiseni houkuttelemaan örkkiarmeijan katapulttieni ulottuville kerran toisensa jälkeen. Sitä paitsi tyhmä tietokone marssitti armeijansa hyökkäykseen aina samaa reittiä pitkin.

Mutta auta armias, kun vastassa olikin ihminen! Yhtäkkiä mitkään vanhat taktiikat eivät toimineet, ritarini kuoli erehtyessään liian lähelle susiratsastajia, armas vastapelurini löysi aivan uusia reittejä kyläpahaseeni ja sain tehdä tosissani töitä puolustaessani raukkaparkojani. Mutta oli se pelaaminen yhtä juhlaa!

Lentäjämme väittävät, että yksin lentely ei tunnu miltään Air Warriorin jälkeen, koska tietokoneen ohjastamat koneet ovat kuitenkin tyhmiä. Sitä paitsi itsellensä on turha lähetellä viestejä, herjata, uhkailla, pelotella ja puhua potaskaa yöt läpeensä. Air Warrior onkin jutuista päätellen varsinainen laiskan miehen virtuaalikapakka, jossa on hiivatin hauskaa ja tappojen kerääminen ei ole pääasia.

Ja sitten on VGA Planets, jota toimituksessa nykyisin myös kirosanalla kutsutaan. Avaruudessa kähmäily on saanut toimittajakuntamme niin sekaisin, että puhelimet soivat läpi yön, kun liittolaiset punovat juoniaan vain liittoutuakseen hetken kuluttua taas jonkun toisen kanssa. Ja näitä poikia on meillä kuusi kappaletta. Jos meinaan luulitte, että "Kun minä Kollaalla..." -jutut ovat kamalia, niin äiti armahda.

Siis kaksin aina kaunihimpi ja puhelinlinjat laulamaan.

Tuija

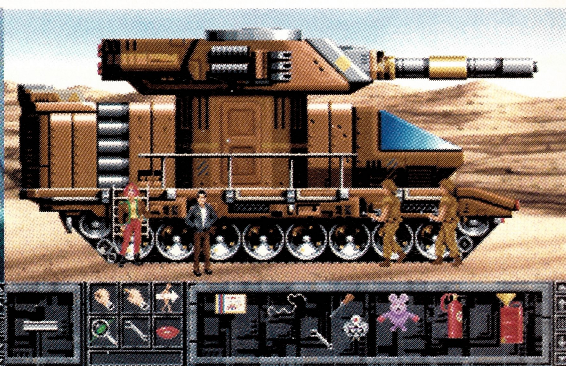


King's Quest VII: The Princeless Bride, sivu 40.

PELI UUTISET

Koonnut Tuija Lindén





Uusia aikatauluja

Dungeon Master II on siirtynyt jälleen kerran, uusin aikataulu on maaliskuu, mutta enpä luottaisi siihenkään enää. FTL:n pojat ovat kyllä maailman nopeimpia ohjelmoijia. Jo puolitoista vuotta sitten meille kerrottiin, että DM II on valmis, mutta sen grafiikat piirretään uudestaan nykyisten standardien mukaisiksi. Mihin he oikein sen aikansa tuhlaavat?

Lisää mukavia uutisia Interplaylta: **Stonekeep** on siirretty huhtikuuhun, vuodesta ei ollut puhetta.

Spectrum Holobyten **Star Trek: Next Generation** on puolestaan siirtynyt maaliskuulle.



Innocent saa jatkoa

Guilty on Psygnosiksen jatko-osa Innocent Until Caughtille. Tällä kertaa voi Jack T. Laddin lisäksi seikkailla myös Ysanne Andropathina, Jackin kamuna.

Molemmilla on oma seikkailunsa, eli pelissä on tavallaan kaksi peliä. Sen lisäksi Jack ja Ysanne ovat myös tekemisissä toistensa kanssa, ja heistä voi muodostua vaikka uudet Bonniet ja Clydet.

Guiltyn käyttöliittymää on parannelu Innocent Until Caughtista, minkä lisäksi hahmot ovat kuolemattomia.

Guilty olisi jo pitänyt ilmestyä PC:lle ja PC-rompulle tammikuun lopulla.

Matoja



Team 17:n **Worms** on jotain Lemmingsin ja Cannon Fodderin väliltä: strategisia elementtejä yhdistettynä valtavaan, antoisaan väkivaltaan.

Wormsin maailmassa eletään vain yhden säännön mukaan: tapa tai tule tapetuksi. Neljä neljän madon plutoonaa taistelee joka suuntaa skrollaavassa maisemassa uskomattoman asearsenaalin turvin. Voittaja on se, jolla on mato jäljellä taisteluiden jälkeen.

Wormsia voi pelata 16 pelaajaa yhtä aikaa ja luvassa on vielä verkkoversio useammallekin ihmiselle.

Team 17:n mukaa Worms on ehdottomasti tämän vuoden hitti. Se ilmestyy huhtikuussa Amigoille, PC:lle ja PC-rompulle.

Creativelle oma boksi

Creative Labs on perustanut pohjoismaihin oman tukipurkkinsa. Purkki palvelee kaikkia Sound Blaster- ja Video Blaster -käyttäjiä puhelumaksun hinnalla.

Uusimman teknisen tiedon ja shareware-ohjelmien lisäksi purkki antaa mahdollisuuden kysyä tuotteista asiantuntijoilta. Kysymyksiin pyritään vastaamaan parin vuorokauden sisällä.

Tanskassa toimivaa boksiin pääsee kahdella eri puhelinnumerolla. +45 48 244 351 on huippunopea yhteys, jolla käytetään amerikkalaisia US Robotic -standardeja V.Terbo, HST, V.Fastclass ja V.34. Siirtonopeuden yläraja on 28800 baudia, 8 databittiä, ei pariteettia ja yksi stopbitti (eli 8N1).

Toinen numero +45 48 244 361 on hitaampi ZyXEL-standardi yhteys, jonka nopeus on 19200 baudiin saakka. Myös tässä muut tärkeät tiedot ovat 8N1. (Puhelinnumeron edessä oleva plussa tarkoittaa ulkomaanliikenteen suuntaa, jotka Suomesta ovat 990, 999 ja 994.)

Boksin lisäksi Creative Labs (Nordic) on perustanut ilmaisen palvelupuhelinlinjan yhtiön kansainväliseen tukikeskukseen Irlannissa. Teknisiin kysymyksiin vastataan toistaiseksi englanniksi, mutta suunnitteilla on palvelua myös kaikilla pohjoismaisilla kielillä. Numero palvelupuhelimeen on 0800 1 18052 ja se toimii arkisin 10.30–19.00 Suomen aikaa.

Poimudemo

IBM vauhdittaa uutta **OS/2 Warpia** demomaailman voimin. Suomen IBM on yhdessä Future Crew- ja Accession-ryhmien kanssa käynnistänyt Warp-demontekokilpailun, jonka palkintona on useampi tuhat dollaria.

Demontekokilpailussa etsitään mahdollisimman näyttävää demoa, joka esittelee uuden käyttöjärjestelmän mahdollisuuksia ja ominaisuuksia Dos-ympäristössä.

Lisätietoja asiasta saa esimerkiksi E-mail-osoitteesta Pekka.Aakko@Helsinki.fi.

Top Gun
Microproselta

Tom Cruise -leffa Top Gun kääntyy lentosimulaattoriksi peräti itsensä Spectrum Holobyten tekemänä. Pelaaja ottaa Tom Cruisen hahmon roolin ja lentelee F-14 Tomcat -tehtäviä välianimaatioineen samaan tyyliin kuin Wing Commandereissa.

"**Top Gun** on suoraviivaisempi ja vähemmän monimutkainen kuin tuleva Falcon 4.0", toteaa Falconin tekninen johtaja **Gary Stottlemeyer** PC Gamerissä. "Teemme kokonaan uutta grafiikkaohjelmaa, uutta simulaatiomallia ja kaikkea sitä käytetään Top Gunissa. Mutta tämä työ kääntyy suoraan Falcon 4.0:aan: otamme siitä pois tiettyjä Top Gun -juttuja ja muutamme pohjakoodia Falconiin sopivaksi", hän selittää ja antaa ymmärtää Top Gunin olevan vähän niin kuin harjoitustyötä.

Top Gun ilmestyy tämän vuoden aikana kaikille mahdollisille koneille PC:stä ja Amigasta aina SNESiin ja CD-I:hin asti.

Uusi pelikanava

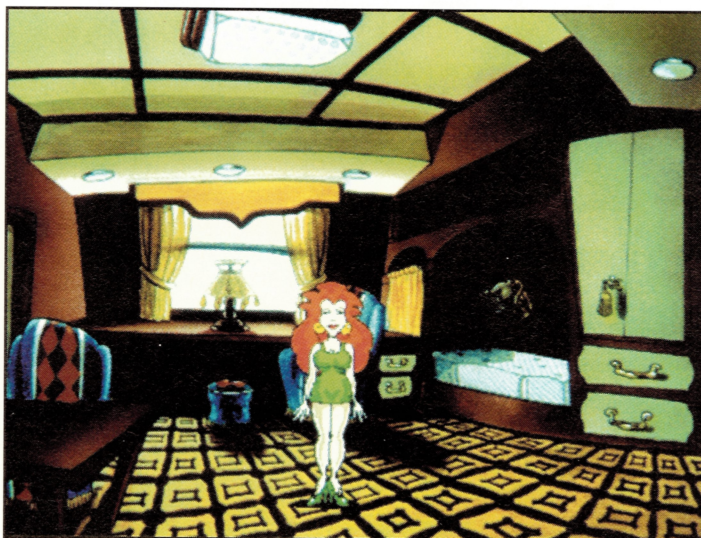
Altair Online BBS on suomalainen pelikanava, joka tarjoaa mahdollisuuden pelata monen pelaajan pelejä modeemin välityksellä.

Pelikanava tarjoaa muun muassa Doomin ja sen kakkososan neljän pelaajan versiona, Spectre VR:n (8 pelaajaa), Empire DeLuxen (6) ja Global Conquestin (4). Se tukee myös useimpia kahden pelaajan pelejä esimerkiksi Falcon 3.0:aa, Tornadoa, Tetric Classicia ja monia muita.

Altairissa on myös suosittuja BBS Online-pelejä, esimerkiksi Trade Wars 2002 v.2. Se tarjoaa myös esimerkiksi Internet/Usenet-yhteydet. Linjanopeuksia on 1200–28.800 bps yhdeksällä eri linjalla.

Altair Online BBS:n vuosimaksu on 300 mk, joka sisältää tunnin peliaikaa vuorokaudessa tai 600 markkaa, jolla voi pelata vaikka ympäri vuorokauden. Puhelinnumero on 961-322 1963. Maksullisen linjan puhelinnumero on 0600-977 55 ja hinta 3,30 mk/min + ppm ja se toimii ilman aikarajoituksia.

Lisätietoja saa SysOp Jukka Pakkaselta, puh. 9500-862 770, e-mail: pakkanen@altair.bbs.fi.



Punainen seikkailu



Vanhalla Venäjänmaalla oli kommunismia, jonoja, Kreml, Lenin, KGB, jonoja, Karl Marx, Kylmä sota ja jonoja.

Uudella Venäjällä asiat ovat muuttuneet. Nyt siellä vallitsevat kapitalismi, KGB TV, McRomanovit, Lenintendo ja Super Marx Bros. Ja jonot.

Italialaisen Dynabyten tekemä ja Coren julkaisema kieli poskessa tehty seikkailu **The Big Red Adventure** heittää herjaa Punaisesta armeijasta, Perestroikasta ja Moskovasta. Peli alkaa, kun muutama vanha mies haalistuneissa sotilasunivormuissaan päättää palauttaa Äiti Venäjän kommunistisen vallan alle kaivaten aikoja, jolloin Marx tarkoitti Karlia eikä Grouchoa tai Harpoa. Heidän toimiaan häiritsee kuitenkin kolme ulkomaalaista seikkailijaa.

Peli kulkee pitkin kuuluisaa Orient Expressin reittiä: Moskovan lumisilta kaduilta Zerogradiin ja lopulta niin omituisen salaisuuden punaiseen sydämeen, että itse David Lynch ei pärjäisi.

Peliä pelataan kolmella hahmolla, joiden tiet yhdistyvät viimeisessä osassa. Dino yrittää löytää laivansa, Doug etsii kuuluisaa Tsaarin Kruunua ja Donna yrittää epätoivoisesti unohtaa menneisyytensä stripparina.

The Big Red Adventure ilmestyy piakkoin PC:n korpulle ja rompulle sekä Amiga CD32:lle Core Designilta.

PELI UUTISET

Thargoidien PALUU

Vaikka Frontier sujahti myyntitilastojen kärkeen, moni vanha Elite-veteraani oli pettynyt tähän Legendan poikaan. Gametek yrittää uudelleen viritetyllä versiolla **Frontier: First Encounters**, joka sijoittuu aikaan ennen Frontieriä, jolloin rajaseutuja vasta kansoitettiin.

Thargoidit palaavat takaisin, aluksia on valittavissa tuplaten uusine aseineen ja lisälaitteineen, taistelua on muutettu (toivottavasti parempaan suuntaan) ja PC-version grafiikkaa on parannettu huimasti (lehdistötiedotteen mukaan ainakin). Mikä tärkeintä, pelistä löytyy satunnaistehtävien lisäksi suoraan peliin kirjoitettu Tehtävä, joka liittyy juuri siihen, miksei thargoideja nähdä enää Frontierissa.

Frontier: First Encounters ilmestyy PC:lle, PC-rompulle, Amigalle ja CD-32:lle lähiaikoina, mitä ikinä se sitten tarkoittaakaan.

Harpoon saa jatkoa

Huhut kertoivat, että Harpoonin tekijöiden loikattua pois Three-Sixty Pacificilta lisälevykkeiden saanti olisi epävarmaa. Nyt se on kuitenkin varmistunut.

Three-Sixty teki konkurssin, jonka seurauksena Capstonen emoyhtiö IntraCorp Inc. lunasti sen. Three-Sixty jatkaa ohjelmien tekemistä omalla nimellään.

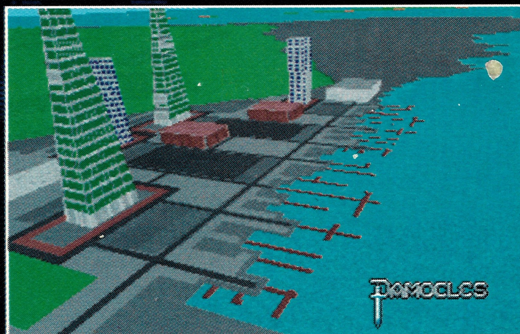
Harpoon II:n lisälevykkeitä pitäisi alkaa ilmestyä kohtapuoliin. Tulossa ovat mm. **Cold War Battleset**, joka on tehty pelaajien palautteen pohjalta, **Scenario Editor, West Pac Battleset** ja Harpoon kakkosen romppuversio.

Lyhyesti

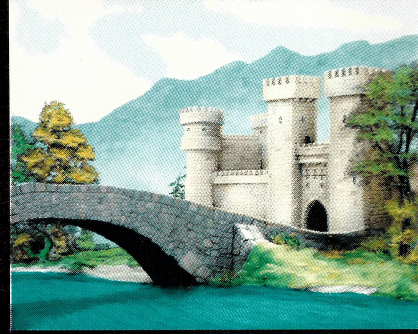
- Warner Musicin osanen Warner Interactive Entertainment osti ensin pois Renegaden ja sitten Accoladen. Sillä seurauksella että Accolade Europen toiminta lopetettiin välittömästi.
- Bullfrog puolestaan myi itsensä Electronic Artsille, jonka kautta pelien levittäminen on tähänkin asti hoidettu. Bullfrog jatkaa mahdollisimman itsenäisenä.
- Broderbund sen sijaan on irrottautunut pitkäaikaisesta kumppanistaan EA:sta ja aikoo perustaa oman Euroopan-toimiston Englantiin.
- E3 eli Electronic Entertainment Expo on uusin alan jättishow, joka pidetään ensimmäisen kerran Los Angelesissa toukokuussa. Se söi pois Chigagon Summer CES:n, joka oli jo yritetty siirtää Philadelphiaan. Las Vegasin Winter CES jatkaa.
- Äänikorttiyritys Media Vision selvisi konkurssistaan ja jatkaa tänä vuonna uusilla tuotteilla ja uudella strategialla.
- Mediajätti Viacom lähtee pelibisnekseen nimellä Viacom New Media. Tänä vuonna tulee heti kättelyssä yli 20 nimikettä sekä konsoleille että rompuille.
- Gremlin panostaa "seuraavan sukupolven koneisiin" ja on sitä varten hankkinut systeemin nimeltä The Motion Analysis. Järjestelmä on kehittyneempi kuin se versio, joka mahdollisti Jurassic Parkin huikeat efektit. Saamme siis samanlaista peleihin.
- Magic Carpet jatkuu helmikuussa lisälevykkeellä Hidden Worlds.
- Kilpailupalkintonammekin ollut Aztechin Explorer voitti Singaporen suunnittelupalkinnon 1994. "Explorer sopii nykyiseen elämäntapaan", oli yksi perusteluista.
- Psygnosiksen räiskintä Damocles kääntyy PC:lle maaliskuussa.
- Tiedekeskus Heurekan viime vuosi oli menestyksellinen. Vieraita Heurekassa kävi 262 000, edellisenä vuonna kävijöitä oli 250 000. Koululaisten osuus oli noin 24 prosenttia.
- Spectrum Holobyte on seuraava sarjassamme: "Kaikki uudet pelimme tulevat vain rompulla."
- Kauan odotettu päivitys Microprosen 1942: War in The Pacificiin on vihdoin saatavilla. Lähes kolmemegainen v.1.4. sisältää digitoidut efektit, lentomallikorjaukset AW-veteraanejakin tyydyttävälle tasolle ja kuusi uutta konetta sun muuta. Päivitys saatavilla mm. Pelit-BBS:stä.

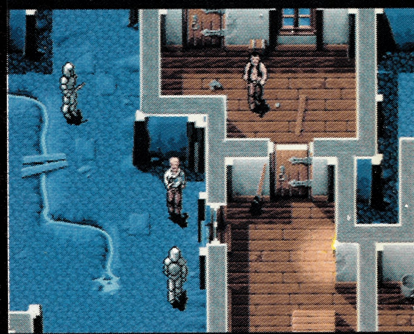


Arena jatkuu Bethesdan Daggerfallissa. Ainakin grafiikka näyttää paremmalta, ja Bethesda lupailee muutenkin korjata koko pelin rakennetta.



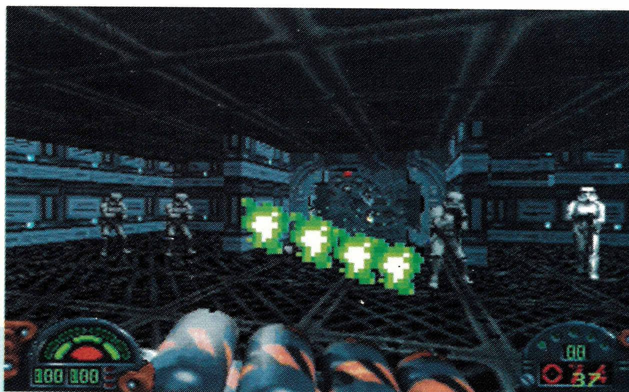
Damocles siirtyy vuosien odottelun jälkeen PC:n ruudulle.

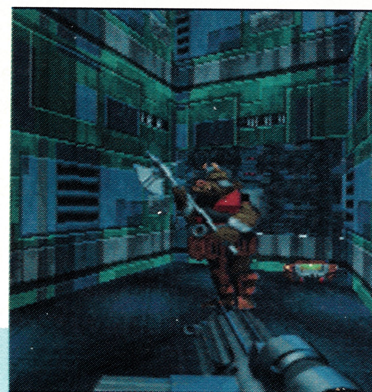




King of Thieves, Team-17 yrittää siirtyä seikkailuun.

Kaj Laaksonen





Dark Forces

LucasArts/Virgin

PC

LucasArts jättää avaruuslennot Star Wars -sarjan kolmannessa osassa ja lähtee ottamaan osuuttaan Doomin perinnöstä.

Alkuperäisen Star Wars -trilogian alussa Kapinalliset ovat siepanneet Imperiumilta Kuolontähden piirustukset, joiden avulla Kuolontähti pitää tuhota. Dark Forces alkaa aikaisemmin eli pelaajan tehtävä on Han Solon kaltaisen palkkasotilaan roolissa näiden piirustusten ryöstäminen Imperiumin käsistä.

Vastustajat ovat tietysti klassista Tähtien Sodan kaartia: stormtroopereita, droideja, palkkatappajia ja uutena stormtroopereiden valiojoukot darktroopers. Kaikkiaan erilaisia vastustajia luvataan kaksikymmentä. Omia aseita on yhdeksän erilaista, mukaan lukien kranaatit. Valomiekkaa ei ole, koska pelaaja ei ole Jedi. Kilpailijoista poiketen Dark Forces on tiukasti vain yksinpeli.

Yhden tason pelattavan demon perusteella Dark Forces tuntuu kaapanneen hyvin elokuvien tunnelman. Vastustajien huudot ja puheet ovat kuin suoraan leffasta ja laseraseiden tulitus näyttää ja kuulostaa hyvin tutulta. Joillain tasoilla voi törmätä Tie Fighteriin ja muihin avaruusaluksiin.

Avaruusalusten ja suurimpien vastustajien kaltaiset objektit on tehty vektorigrafiikalla. Ainakin demon lopussa pelaajaa noutamaan tullut sukkula näytti vaikuttavalta.

LucasArts on tehnyt muutamia teknisiä uutuuksia perusdoomailuun verrattuna. Katse ylös ja alas onnistuu ja on tarpeenkin, koska kartat ovat täynnä suuria korkeuseroja. Automaattikartan saa heijastettua osittain läpinäkyväksi toimintaruutuun. Pelattava demo pyöri erittäin sulavasti ja tuntui nopeammalta kuin Doom ja muut vastaavat pelit.

Dark Forces on luvattu julkaistavaksi alkukeväästä. Ainakin demon perusteella odotettavissa on hyvin Tähtien Sodan fiiliksen kaapannut ja yllättävän vähän Doomia muistuttava toimintapeli.

Pelit-BBS: DFORI_01.ZIP, DFORI_02.ZIP, DFORI_03.ZIP

Cyclones



SSI/Mindscape

PC

SSI julkaisee pitkästä aikaa suoraa toimintaa Raven Softwaren tekemässä pelissä Cyclones.

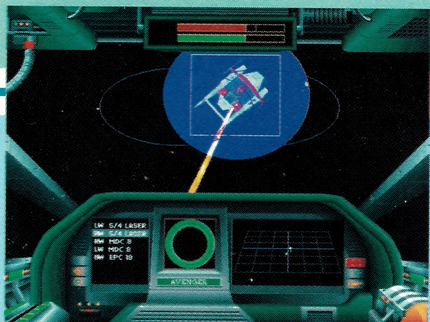
Cycloonit eli kyberneettiset kloonit ovat avaruushirviöiden synnyttämiä koneen ja ihmisen tai eläimen mutantteja, joiden tehtävä tietysti on maan valloittaminen. Pelaaja on raskaasti aseistettu ja panssaroitu kommando, jonka hommana on cycloonien pysäyttäminen.

Kovasti Doomin jalanjäljillä liikutaan. Uusina ominaisuuksina on aseen ja liikkumisen erillinen ohjaus. Liikkuminen hoituu näppikseltä ja aseita tähtäillään hiirellä.

Kuvissa hyvältä näyttävä pelattava demo on itse asiassa vanhahtavan oloinen. Pelkästään 90 asteen kulmissa olevien seinien ja tasoerojen puutteiden takia peli näyttää futuristiselta Wolfensteinilta synkemmillä grafiikoilla. Demon koodia ei ole vielä optimoitu, joten pahasti töksähtelevä ja hidas liikkuminen toivottavasti korjaantuu lopullisessa pelissä.

Kovin hekumallista käsitystä pelistä ei demon perusteella saa ja jos peli ei tarjoa jotain olennaisesti enemmän, voipi olla että sujuvammat ja kehittyneemmät kilpalijat jyräävät cykloonit alleen.

Pelit-BBS: CYCLONES.ZIP



Renegade: Battle for Jacob's Star

SSI/Mindscape

PC

SSI hyödyntää lisenssiään FASA:n Renegade Legion -rooli- ja strategiapeleihin tulevalla avaruustaistelupelillä.

Yhden tehtävän mittaisen pelattavan demon julkaisun aikaan juonesta ei vielä ollut tietoa, mutta pääpaino pitäisi olla taistelussa ja juonikuvio ja videopätkät sivuroolissa. Tehtäviä pitäisi olla yli 200 kampanjoina tai yksittäisinä taisteluina. Valittavana on kahdeksan erilaista alusta ja 25 persoonallista siipimiestä.

Jo melkein standardin mukaan peli käyttää SVGA-grafiikkaa. Taistelut ovat harvinaisen maukkaan näköisiä ja toimintakin sujuu kohtalaisen sulavasti.

Tempo tuntuu olevan hieman tavallista hitaampaa ja ainakin demossa tekeminen rajoittui ammuskeluun ja siipimiehen komentamiseen. Kovin monipuolista käsitystä demosta ei saa, koska tehtävänä on vain muutaman samanlaisen vihollisaluksen ampuminen. Mutta näin siisti grafiikka toivottavasti yhdistettynä monipuolisiin tehtäviin tietää yllättävän hyvää avaruusräiskintää.

Pelit-BBS: RENEJS01.ZIP – RENEJS05.ZIP

Warcraft: Orcs & Humans

Blizzard/Interplay
PC, PC CD-ROM
Versio: 1.12, päivitetty 1.15
Minimi: 386/20, 4 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: General Midi, Sound Blaster (Pro), AdLib, Pro Audio Spectrum (GUS versiossa 1.15)
Kiintolevy: 8,5 Mt
Testattu: 486/50 8Mt, GenMidi + SB16



Rukh! Brutaaal!

●● Toiset varastavat vessapaperia työpaikalta, toiset varastavat ideoita suosituista peleistä. Vessapaperivarkaat joutuvat Helvettiin (sivulle 30), mutta ideavarkaat joutuvat korkeintaan myyntilistoille, varsinkin jos he onnistuvat yhtä hyvin kuin Warcraftin tekijä Blizzard.

Warcraft on reaaliaikainen strategiapeli, jossa örkit ja ihmiset taistelevat Azerothin hallinnasta. Kaikkia kiinnostava pointti on kuitenkin se, että Warcraft on ällistyttävän suora klooni Westwoodin Dune II: Battle of Arrakiksesta, varsinkin kun se lisää Länsimetsän reseptiin sen puuttuvan mausteen: monen pelaajan optiot.

Örkkimistä

Warcraft tarjoaa tusinan tehtävän kampanjamoodin sekä rutkasti satunnaiskenttiä pikamatseihin, ja kaikki voi pelata joko örkkeinä tai ihmisinä, mikä on poliittisesti korrektia. Örkkien eturyhmät voisivat muuten nostaa metelin.

Kampanjatehtävissä kenttä kentältä astuu mukaan uusia yksiköitä ja uusia rakennuksia, tarkoituksena yleensä lanata vastustajan kaupunki (tai kaupungit). Välissä on muutama luolastonkomppaus ilman täydennysmiehiä tai rakennuksia, ja nämä ovat vähän tylsähköjä.

Tärkeintä on se Dune II:sta puuttunut optio: peli oikeaa ihmistä vastaan joko verkossa, modeemilla tai nollakaapelilla.

Hakkaa puuta, kulta!

Homman nimi on se vanha "rakenna ja tapa". Tasojen alussa ei ole juuri muuta kuin kaupungintalo ja pari farmia, asukkaina pari sotilasta ja työläistä. Kuten Dune II:ssa, pelin edetessä sekä valmisrakennuksia että -joukkoja saa tietysti yhä enemmän.

Kaupungintalo on itse asiassa valikko, josta valitaan rakennettavat rakennukset ja koulutetaan lisää työläisiä. Lisäksi kaupungintalo toimii kullan ja puun varastopaikkana. Työläiset puolestaan ovat Warcraft-talouden peruspilarit: he paitsi rakentavat rakennukset myös keräävät niihin tarvittavan kullan ja puun. Ja farmeja tarvitaan pitämään nälkä loitolla.

Ja sitten rakennetaan. Parakki mahdollistaa uusien sotilasyksiköiden koulutuksen, sekä saha että sepänpaja mahdollistavat paitsi uudet yksikkötyypit myös uudet rakennukset, ja niissä voi myös tutkia tehokkaampaa aseteknologiaa. Kennelin ja tallin rakennuksen jälkeen voi rakentaa ratsuväkeä, temppelin jälkeen pappeja ja velhojen tornin jälkeen arvatkaapa muutama kerta mitä. Näissä kahdessa viimeisessä voi myös tutkia uusia taikoja.



Örkkien kylä ja sen tärkeimmät rakennukset.

Osa tehtävistä on tylsähköjä luolastosamoiluja.

Demoni on saanut tuhottua Ihmisten kylän rakennuksen tuusannuuskaksi.



Viimeinen taistelu: Ihmisten komentokeskus demonien tuhottavana.

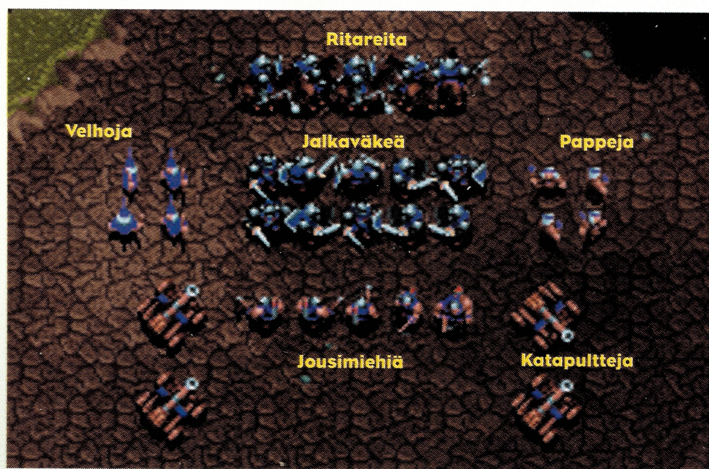
Rakennuksia ei voi tietystikään mäiskiä minne haluaa, vaan vierestä pitää löytyä pätkä tietä. Tien rakentaminen ja suojamuurien pystyttäminen valitaan myös kaupungintalosta.

Proletariaatti rulettaa

Sekä ihmis- että örkkikylien asukkaat ovat jotakuinkin toistensa peilikuvia, saman luokan yksiköistä ihmisyksiköt ovat yleensä karvan verran parempia.

Tärkeimpiä ja samalla ainoina ei-sotilasyksiköinä ovat työläiset. Työläiset eivät yksinkertaisesti osaa taistella, hyökkäyksen kohteeksi joutuessaan se sääntäävät pakoon, kunnes esteeseen törmätessään alistuvat kohtaloonsa.

Jalkaväki on sellaista peruskamaa, jonka käyttö rajoittuu hätä-



Ihmisten sotajoukot...



...ja örkkien.

tapauksiin sekä pysäyttimiksi. Sen sijaan ritarien ja susiratsastajien käyttöarvo on huomattavasti korkeampi, nopeutensa ansiosta ne ovat ykkösluokan katapultintorjuntajoukkoja.

Jousimiehet/keihäsmiehet ovat menestymisen A ja O, eikä niitä voi olla koskaan liikaa. Mikään ei kastele vihollisen housuja niin tehokkaasti kuin reipas nuolisade.

Katapultit ovat raskasta tykistöä, jonka ongelma on hidas liikkuvuus ja huono osuminen liikkuviin maaleihin. Ilman katapulttien tehotuhovoimaa ei kyllä tule toimeen.

Makiaa magiaa

Temppelit kouluttavat pappeja/nekrolyytteejä. Ihmispapit ovat erittäin käyttökelpoisia, he kun osaavat sellaiset ketterät loitsut kuin parannus ja näkymättömyys. Nekrolyyttien kuolleidenherättämisellä ei tee juuri mitään, tuloksena syntyvät luurangot ovat heikkoja ja hitaita. Sen sijaan epäpyhä panssari, joka tekee yksiköstä hetkeksi lähes kuolemattoman, antaa ihmispelaajalle harmaita hiuksia oikea-aikaisella käytöllä. Niin kuin demoniin yhdistettynä. Lisäksi kummallakin pappityypillä on pikkuruisen alan paljastava kaukokatse.

Taikurit manaavat rodusta riippuen heikkoja, mutta nopeita hämähäkkejä tai skorpioneja, joita ei kannata väheksyä sen enempää tiedustelijoina kuin työläisten tappajinakaan. Ihmistaikureiden tulisade on vähän kaksiteräinen ase, örkkien myrkkypilveäkään en hirveästi hyödyntänyt.

Varsinainen hyöty on ihmisten vesielementaali ja örkkien demoni, jotka ovat "isoja poikia". On niistä haittaakin: kun pelin on hiertänyt sekä örkkeinä että ihmisinä läpi, voittoon vievä taktiikka on sen verran selvä, että linkkipelistä tulee maagien massatuotantokilpailu, jossa demoni/elementaalilaumat vellovat ja jo kultakaivoksen etäisyys kaupungintalosta voi olla se ratkaiseva tekijä.

Luurankoja ja röhinää

Toteutukseltaan Warcraft voi katsoa Dune II:sta silmiin ja sanoa "terppa, veljeni". Sekä grafiikka että äänet voisivat olla hyvinkin Westwoodin käsistä: ruudulla vilisee hyvin aminoituja pikkumiehiä, kivoja kuolinefektejä ja silmiä miellyttävät taustat. Taustamusiikkia ei tarvitse vaimentaa, ja varsinkin örkkien digitoidut murahdukset ovat kerrassaan mainioita. Ihmiset tosin kuulostavat niin kutsutuilta häntäkärpäsiltä: "Yes, my liege, your will, my lord, sir!". CD-ROM-versiossa kaikki välitekstit on puhuttu, mikä sinänsä on lähinnä rasite.

Käyttöliittymä on yksinkertaisen selkeän toimiva, vallankin kun malttaa käyttää toista kättä näppäinoikoteihin. Erittäin toimivana yksityiskohtana joukkoja saa siirrettyä enintään neljän yksikön ryhmänä, ja ne vielä pitävät muodostelmansa.

Vastustajana tietokone on parempi kuin Dune II:n tekoälytön, ja jopa yrittää jonkin verran käyttää Combined Arms -tekniikkaa. Mutta vain yhdessä tehtävässä (Human 7) tuli hiki, ja sitäkin helpotettiin seuraavissa päivityksissä. Enpä viitsi kertoa kuka lehtemme edustaja hieroi sitä 16 tuntia (not me!)... Sitäpä hirveämpi onkin pelata ihmistä vastaan, joka ei sorrukaan samoihin jekkuihin kuin tietokone. Uskomatonta, romppuversio sallii yhden pelin jaon kahden pelaajan kesken: toisella peli sujahtaa kiintolevylle, toisella se surisee romppuasemassa.

Warcraftin suurin puute on sen hitaus, jopa nopeimmalla tasolla, mutta toisaalta tunnelman tihentyessä se lakkaa haittaamasta. Toiset runsaat risut tulevat törkeistä bugeista: 1.12:ssa nollakaapelipeli ei toiminut (8025 UARTeilla ainakaan) ja kopiosuojaus oli täysin pielessä (joskin oikea sana edes löytyi samalta sivulta). Muuten peli pysyi pystyssä ja kaikkea. Sekä kopiosuojaus että linkkipeli alkoivat toimia vasta versiossa 1.15, joka lisäksi poistaa kopiosuojauksen romppuversiosta (!) ja lisää GUS-tuen. Pelit-BBS, of course. Valituksia modeemipelin hitaudesta on näkynyt runsaasti, joten päivitysrumba jatkunee.

Warcraft voi olla klooni, se voi olla yksinkertainen strategiapeli, jonka kokenut pelaaja vääntää viikossa läpi, mutta ennen kaikkea se on hyvä ja pelattava peli, joita maailmassa ei ole koskaan liikaa. Rukh!

Nnirvi



Perusstrategiaa: silta on sopivan kapea paikka. Ritarit pysäyttävät vihollisen, jolloin jousimiehet teurastavat sen. Katapultti tarjoaa raskasta tulitukea ja pappi parantelee haavoittuneita. Kaikki yhdessä ryhmässä tarkoittaa kuitenkin, että vastapuolen katapultti saa hulppeaa tuhoa aikaan.

Hyvää

- Erinomainen grafiikka ja äänenkäyttö.
- Notkea pelattava.
- Tukee kaksinpeliä.

Huonoa

- Vanhojen versioiden bugit.
- Tietokone on aika tyhmä.
- Muutama tehtävä on tylsähkö.

Kerrankin on pelistä osattu kloonata parhaat puolet eikä virheitä.

Kevyt strategia





Alone in the Dark 3

Infogrames
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM (2760 kt EMS, 592 kt perusmuistia), VGA, CD-ROM, MSCDEX 2.21 tai uudempi
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: N
Kiintolevy: 34 Mt
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s

KESKIYÖ aavekaupungissa



WANTED dead or alive!
JIM BURRIS, alias "LONE MINER"
REWARD: $400
This coyote is so greedy, the only thing that can stop him is a golden bullet!



●● Edward Carnby, Infogramesin yksin pimeässä seikkaileva salapoliisi, on selviytynyt hengissä Cthulhu-mytologisesta kummitustalosta ja voodoo-merirosvoista. Vielä viimeisen kerran vektoriveikkonen ottaa yhteen Pahan kanssa, tällä kertaa Villissä lännessä. Tiedossa on intiaanishamanismia ja jo kerran tapettuja lehmipoikia.

Vuosi 1925, Los Angeles. Derceton kartanon painajaiset olivat ensimmäisen Alone in the Darkin kuuluisimmalle sankarille, antiikkikauppias Emily Hartwoodille liikaa ja vanhat tavarat tuovat nykyisin mieleen vain pahoja muistoja. Uutta työtä löytyi Hollywoodista, ja edessä on keikka Slaughter Gulchiin westerniä filmaamaan. Mutta vanhalla kaivoskaupungilla on historiansa...

Kun maanjäristys häiritsee aavekaupungin alla olevaa navajo-intiaanien hautausmaata, kuolleet heräävät ja janoavat lopullista hyvitystä pyhää maata häpäisseiltä valkonaamoilta. Filmiryhmä katoaa. Myöhemmin alueella havaitaan raivotautinen hevonen, jonka satulaan on raavittu Emilyn käsialalla "Soittakaa Carnbylle". Yksityisetsivä Edward Carnby lähtee viimeiseen tehtäväänsä.

Vain muutaman vihjeen tähden

Saavuttuaan kuvauspaikalle Carnby huomaa, ettei aavekaupunki olekaan autio. Kalpeat ja huonosti syöneen näköiset kalmot ottavat vieraan vastaan räjäyttämällä ainoan kaupunkiin vievän sillan Carnbyn alta. Paluuta ei ole.

Alone 3 alkaa traditionaalisesti: pelaajalla ei ole juuri mitään käsitystä mitä pitäisi tehdä, minne mennä tai mistä koko hommassa yleensä on kysymys. Vihjeitä jaellaan niukasti ja nekin vähät erittäin kryptisesti filminpätkinä, päiväkirjoina, kartan palasina ja vanhoina legendoina. Kaupungit kadut ovat täynnä kuolemattomia lehmipoikia, eikä missään voi kulkea rauhassa. Suojaisammat reitit löytyvätkin maan alta.

Slaughter Gulchiin on onnistuttu keräämään iso nippu Villin lännen myyttejä: saluuna, sheriffi, kultakaivos, intiaaneja, sikamainen maanomistaja ja iso liuta eläviä kuolleita pistoolisankareita. Suoraan CD-levyltä soitettavan korvia hivelevän modernisoidun lännenmusiikin kanssa maustettuna tunnelma on heti alusta ahdistavan ihana.

Armoton (pelisysteemi)

Moni pettyi AITD-jatkumon toisen osan loputtomiin taisteluihin ja niin kauhun kuin aivotoiminnankin puutteeseen. Infogrames otti moitteista vaarin ja on palannut takaisin ensimmäisen osan tunnelmiin.

Taistelua on nyt huomattavasti vähemmän ja sitäkin on helpotettu antamalla pelaajalle säädettävät vaikeusasteet toimintaosuuksiin. Taistelu sinänsä on edelleen välillä raivostuttavaa, sillä hidas ja millintarkka ohjaus ei ole muuttunut miksikään.

Aseet ovat tietysti ajan hengen mukaisia. Tähän mennessä on löytynyt hakku, revolveri, haulikko, Winchester ja hulppea Gatling-kuularuisku. Vastustajat ovat olleet kirjava joukko lännensankareita ja erilaisia mutaatioita.

Pelisysteemiinkin on tullut pari uudistusta. Edelleen ohjaus on vain näppikseltä samoine taistele-, etsi-, työnnä- ja käytä tavaraa

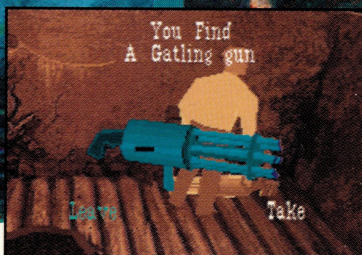


Edward Carnby, puumakuningas.

Vain yksi askel...







-komentoineen, ja sopivissa kohdissa valikoima kasvaa myös hyppimiskomennolla. Kartta on jatkuvasti käytössä, tosin hyvin karkeana enkä löytänyt sille mitään muuta järkevää käyttöä kuin lähinnä sen, että missäs päin kaupunkia sitä ollaankaan. Sokkeloista pitää edelleen selvitä ilman kartan apua.

Taistelun väheneminen on korvattu isommalla määrällä puzzleja, ykkösosan ahtaalla tunnelmalla terästettynä. Suurin osa pulmista liittyy tavaroiden oikeaan käyttämiseen ja hämärien vihjeiden ymmärtämiseen. Lopputulos on ensimmäisen Alonen tapaan hyvässä tasapainossa: välillä mietitään ja välillä mäiskitään. Kauhutunnelmia Alone 3 ei pahemmin herätä, tosin jo pelityylin tuttuuskin voi lieventää efektiä.

Vaikeusaste on vähintään samaa luokkaa, jollei vaikeampikin kuin kahdessa edellisessä osassa. Nolona tunnustan olevani vasta noin puolessa välissä peliä. Huhujen ja pressitiedotteen mukaan lähellä loppua peli muuttuu Doomin tyyliseksi, sankarin silmin kuvatuksi. Tätä en ole vielä pystynyt varmistamaan todeksi, mutta kuulostaa mielenkiintoiselta, jos grafiikkasysteemi on sama kuin muualla pelissä.

Ainakaan pelin ote ei ole vielä herpaantunut.
Vaikeitakin paikkoja tulee jurnutettua niin kauan, että vaikka vahingossa selvittää ongelmat, jotta mielenkiintoinen tarina pääsee etenemään. Sarjan edellisessä osassa turhautuminen voitti ja mielenkiinto hupeni ennen pelin selvittämistä.

Hyvää, pahaa ja rumaa

Ranskalaisten pelien tavaramerkki on aina ollut erittäin tyylikäs kuvan, animaation, värien ja äänen yhdistely. Edellisistä osista tutut dramaattiset kamerakulmat sekä lähikuvien ja suurten maisemien vaihtelu ovat tallella, ja jälki on vielä vähän parantunut. Animaatio on vivahteikkaampaa ja vektorigraafiset hahmot sulautuvat maalattuihin taustoihin entistä paremmin. Kuvallinen ilakointi on Alone-sarjassa iso osa pelin hohtoa ja pitää tiukoissakin paikoissa nenän kiinni ruudussa. Eikä Alone 3:ssa pelkästään ihmisen hahmossa tarvitse liikkua: päästyään väleihin intiaanien kanssa voi poppamies palauttaa Carnbyn kuolleista, muttei enää inhimillisessä muodossa.

Äänikorttituki rajoittuu vanhanaikaisesti yleisimpään standardiin, mutta sillä ei ole väliä, koska äänieefektejä lukuunottamatta kaikki muu tulee erittäin korkealaatuisesti suoraan CD:ltä. Puheenmolotuksessa jotkut näyttelijöiden ylilyönnit ärsyttävät, mutta höpötyksestä saa harvinaisen hyvin selvää. Musiikki on sitä luokkaa, että harvalla MIDI-kortilla saisi parempaa jälkeä. Vanhaa Villin lännen musiikkia on sekotettu uusiin originaaleihin sävelmiin ja jälki suorastaan hellii korvia. Jälleen poikkeuksellisen tyylikästä ja nappiin pelin tunnelmaan sopivaa jälkeä.

Jotkut aikaisempien osien hölmöilyt, kuten turhan pikkutarkka ohjaus, hankala tavararumba ja välillä oudot puzzlet rasittavat edelleen. Heti pelin alussa esimerkiksi on osaksi sortunut portaikko, josta ei pääse läpi, eikä sitä voi korjata vaikka alue on levällään laudankappaletta ja muuta sopivaa tarvekalua. Tällainen rasittaa. Kun järki sanoo, että näin tästä pitää selvitä, niin asia onnistuukin vain yhdellä pelin hyväksymällä ja usein epäloogisella tavalla. Tällaisina hetkinä taas muistaa ohjaavansa vektorikasaa ruudulla, ja istuvansa kotona enkä suinkaan aavekaupungissa seikkailemassa.

En suoraan sanoen odottanut tältä kolmannelta osalta juuri mitään ja peli muutenkin ilmestyi kuin varkain, mutta yksi omaperäisimmistä pelisarjoista viedään kunnialla päätökseen. Ainakin minulle sarjan ehkä tärkein hyve on se, ettei jenkkityyliin taluteta kädestä ja tyrkätä eteen itsestäänselviä ratkaisuja. Mystinen epämääräisyys on tallella niin hyvässä ja pahassa. Vaikka Alone-sarja tähän päättyykin, voi vain toivoa että jatkossa Infogrames tekee jotain samanlaista.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Kutkuttavan epämääräiset ongelmat ja vihjeet.
- Selkeää puhetta ja kaunista musiikkia.
- Vähemmän taistelua ja senkin vähän vaikeus säädettävissä.
- Hyvin yhteen hiottu grafiikka ja animaatio.
- Tunnelma.

Huonoa

- Pikkutarkat ja kankeat ohjaukset.
- Tavaran hallinta.
- Toisinaan järjettömät puzzlet.
- Vie romppupeliksi kohtuuttomasti kiintolevytilaa.

Kunniakkaasti päättyvän trilogian viimeinen seikkailu.

Toimintaseikkailu








Kalmo kaltereiden takana.

Logitechin Vastaisku...



WingMan™ EXTREME

WingMan™



295,-



395,-

UUTUUS!

UUTUUS!

WingMan™

Lennä ilkeämmin, kovemmin ja nopeammin

- Käteen sopiva muotoilu, joka mahdollistaa tuntien väsymättömän pelaamisen
- Ohjaimessa on kaasutin, jolla voit säätää suoraan nopeutta
- Pehmeä ja täsmällinen liikerata
- Tukeva rakenne, joka on suunniteltu kestämään rankimmankin pelituokion
- Raskas pohja, joka tuo vankkuuden
- Yli kaksimetrinen kaapeli
- Vuoden takuu



Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Puh. 921-2546 666
Fax. 921-2546 777

Jälleenmyynti hyvin varustetut jälleenmyyjät kautta maan

WingMan™ EXTREME

Sisäänrakennettu ThrustMaster-yhteensopivuus lennättää sinut uusiin ulottuvuuksiin

- Aerodynaaminen ja ergonominen muotoilu sekä tukeva pohja mahdollistavat tuntikausien pelaamisen
- Neljään suuntaan toimiva 'kytkinhattu' tekee mahdolliseksi kuvakulman muuttamisen 360 astetta
- Neljä korkealaatuista kumilla suojattua nopeatoimista kytkintä
- Yli kaksimetrinen johto
- Vuoden takuu

Tässä luettelo muutamista niistä peleistä, jotka hyödyntävät WingMan Extremen erikoisominaisuuksia:

Comanche • Falcon 3.02 • F14 Fleet Defender • F15 Strike Eagle III • Strike Commander • TIE Fighter • Tornado • X-Wing

Jungle Strike

Ocean

Amiga 1200/4000
Minimi: A1200
Ohjaus: J,N
Muuta: 3 levykettä. Ei saa kiintolevylle. Tukee yhtä lisälevyasemaa.
Testattu: A1200

Vatkaimen paluu



Kun omenapiirakan vihollisista suurin, hullu kenraali Kilbaba, päästettiin päiviltä operaatio Aavikkoiskussa, piti Tähtilipun ja Kaiken Mitä Se Edustaa olla turvatut. Mutta toisin kävi, sillä Kilbaba ehti tekaista itselleen jälkikasvua ennen poismenoaan.

Kilbaba Junior, isäänsäkin kahjompi sotilaspäällikkö, vannoo nyt kostoa maailmanpoliiseille ja suunnittelee verilöylyä. Hänellä on jo ydinaseiden luomiseen tarvittava teknologia, mutta tuotantoa varten ei ole löytynyt tiloja, ja asekuljetukset ovat ongelma.

Ratkaisun avaimia pitää hallussaan Carlos Ortega, eteläamerikkalainen standardin mukainen huumelordi tyylikkäine viiksineen ja yksityisarmeijoineen. Hänkin kantaa kaunaa Budweiserin litkijöille, koska heidän tosielämää tehokkaammat huumeagenttinsa ovat jatkuvilla tehoiskuillaan vaarantaneet bisneksen.

Kun ynnätään yksi plus yksi, tuloksena on siis kaikkien aikojen uhka vapaata maailmaa kohtaan. Ortegan rahavirtojen turvaamiseksi ja Kilbaban suvun kunnian palauttamiseksi tarvitaan vain ydinisku Yhdysvaltoihin.

Suunnitelma on vasta aluillaan, kun Yhdysvaltain tiedustelupalvelut jo tuntevat sen pääpiirteet. Koeräjäytys Etelä-Amerikan rannikolla on viimeinen pisara: sotilaallinen väliintulo on välttämätön, ja kukapa sopisikaan siihen paremmin kuin Desert Striken veteraani.

Viidakon yössä

Jungle Strikessa pelaaja saa ohjattavakseen Gunship 2000:sta tutun AH-66A Comanche -helikopterin. Tämä lentävä linnoitus pystyy kantamaan mukanaan kunnioitettavan kokoista asearsenaalia, eivätkä kopterin lento-ominaisuudet ole heikoimmasta päästä.

Kopteria ei saa ohjattua yksin, vaan siihen tarvitaan lisäksi tietokoneen ohjaama kakkospilotti hoitamaan tähtäystä ja vinssin käyttöä. Vaikka pilotteja on kaksi, tarjoaa Jungle Strike vain yksinpelin, eli apumiehen hommat jäävät tietokoneen harteille. Vinssiä tarvitaan keräämään maasta lisäbensaa, suojia ja aseita sekä tehtäviin liittyviä erikoistarvikkeita. Myös vihollisen miehiä saa napattua vangeiksi ja omia pelastettua.

Pelin aikana saa kopterin lisäksi ohjata myös aseistettua ilmatyynyalusta, F-117A Stealth Fighteria (häivehävittäjä... iiks) ja erikoisjoukkojen hyökkäysprätkää. Moottoripyörällä ei tee käytännössä mitään, mutta sitä on pakko käyttää pelin keskivaiheilla. Stealth-koneessa on loputtomasti polttoainetta ja aseita, eli sillä on kiva tasoittaa vihollisleirejä. Mutta päälaite on siis Comanche, joka tuntuu huonommin ohjautuvalta kuin Desert Striken Apache: kylki edellä lentäminen nappi pohjassa puuttuu.

Pelissä on kahdeksan eri alueille sijoittuvaa kampanjaa sekä yksi bonusosio. Aluksi puhdistetaan Washington D.C:tä terroristeista, jotka ajelevat hippivolkswageneilla. Samalla pääsee muodinmukaisesti ammuskelemaan Valkoista Taloa. Sitten ollaan rannikkoympäristössä, harjoitusleireillä, viidakossa... Kaikki kampanjat noudattavat suunnilleen samaa kaavaa: ensin puhdistetaan alueetta liiasta viholliskalustosta, minkä jälkeen pelastetaan tai vangitaan muutama ukko ja lopuksi palataan omaan tukikohtaan.

Yötehtävät viidakossa ovat kivan näköisiä. Räjähdykset valaisevat maaston, ja pimeän taas laskeutuessa saa todellakin vähän aikaa siristellä silmiään nähdäkseen jotain.

Terroristien tehokkuutta ei voi kuin ihmetellä. He ovat onnistuneet kaappaamaan Apache-helikoptereita, venäläisen kenraalin, saksalaisia tiedemiehiä, Patriot- ja Tomahawk-ohjuksia, M1 Abrams -tankkeja... lista on loputon. Terroristeilla on omasta takaa hallussaan ydinsukellusveneitä, lentokonetehtaita, ohjustehtaita sun muuta. Paha kaksikko tämä Ortega & Kilbaba.

Kehityksen viimeinen sana?

Jungle Strike tuotti pettymyksen. Odotin mehevää grafiikkaa, mahtavia ääniä ja muhkeita räjähdyksiä... mutta jostain käsittämättömästä syystä vanha Desert Strike A500:lla näyttää ja kuulostaa paremmalta kuin ViidakkoIsku A1200:lla! Kopterin levähtäessä graafinen efekti on kammottava, ja kaikista äänistä puuttuu potkua. Roottorin sätkätyskin kuulostaa huonosti sämplätyltä ruohonleikkurilta. Puhetta ei Jungle Strikessa ole, joten monesti jää varoitus kopterin heikosta kunnosta tai löpön loppumisesta huomaamatta.

Pelattavuus olisi mailin verran parempi, jos peli tukisi edes kaksinappisia joystickeja. Nyt joutuu läpsimään välilyöntiä vaihtaakseen aseita, mikä takaa paljon aiheettomia mokia tiukoissa tilanteissa. Aseistus tuntuu paljon tehokkaammalta kuin Desert Strikessa. Manuaalissa on virheitä, kopteriin mahtuu ohjuksia enemmän kuin olisi pitänyt, ja kuollessaan saa täydet lastit ilotulitteita.

Jos odotat elämystä, tulet pettymään. Jungle Strike on joka suhteessa heikompi kuin edeltäjänsä.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Tuhohimo tulee tyydytettyä, koska maastoon sijoitetun räjähtävän tavaran kanssa ei ole kitsasteltu.

Huonoa

- Grafiikka näyttää oudon kalpealta ja äänet ovat onnettomat. Moninappisia joystickeja ei tueta, joten pelattavuus on asevalintojen osalta heikko.
- Peli on ohi aivan liian nopeasti.

Pelinä samanlainen kuin edeltäjänsä, eli toimintaa on luvassa. Valitettavasti toteutuksen taso on täysin riittämätön.

Toiminta

75

– No moi Kake ***vanha*** sonni, se on velipoika kun soittelee.

...

– On mulla oikein asiaakin, kun mä ostin mun myllyyn tällasen ***modeemin***, niin mä oon yrittänyt laittaa sitä paikoilleen, enkä mä oikein keksi, miten sen saisi.

...

– Venaa mä ***haen*** työkalut tähän.

...

– No ni.

...

– Siis näyttöruudun ruuvit auki, ja tempasen kovaa... ei tää lähe... ***v e n a a*** , nyt se lähti. Mul on nyt tää muovinen ruutu ***kädessä,*** eikä tällä näytä olevan mitään paikkaa. Ihan kuin tää olisi mennyt jotenkin rikki.

...

– Minne mä tän modeemin ***nyt*** työnnän?

...

– Häh? ***Haloo***?

Taitaa velipoikakin
ensi kerralla ***hakea vastausta...***



Voita! Tilaajien ja kupongin palauttaneiden kesken (30.4.95 mennessä) ***arvotaan*** 30.000 mk:n arvoinen ***kannettava*** IBM:n ThinkPad 360 CE lisävarusteineen.



Uutta! Ilmainen käyttöoikeus vain MikroBitin ***tilaajille. MBnet*** - maan monipuolisin ***purkki***, jossa voit ***kopioida***, keskustella ja postittaa.

☐ Haluan monipuolista PC-tietoa kuukausittain, ja tilaan MikroBitin kestotilauksena vuodeksi (11 lehteä) nyt tarjoushintaan ***168 mk*** (norm. 248 mk). Samalla osallistun IBM:n ThinkPad 360 CE:n arvontaan.

☐ Osallistun vain arvontaan. Olen merkinnyt vastausosoitteeksi: PL 22, 01771 Vantaa, ja maksan postimaksun.

Nimi: ______________________

Lähiosoite: ______________________

____

Postiosoite ______________________

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n pituisissa jaksoissa, kunnes asiakas irtisanoo tilauksensa kirjeitse tai puhelimitse asiakaspalveluumme. Tarjous on voimassa 30.4.95 asti, ja koskee vain uusia tilaajia Suomessa.
Kilpailuun osallistuvat kaikki määräaikaan mennessä palautetut kupongit ja 2.5.95 voimassaolevat Tietokone-, MikroBitti-, Pelit- ja Prosessori-lehden tilaukset. Voittajalle ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

5K08

MikroBitti maksaa postimaksun

MikroBitti
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 VANTAA

Helsinki Media
Erikoislehdet

Sakset esiin ja eikun kuponkia leikkaamaan.

MikroBitti kestotilauksena (11 lehteä) nyt tarjoushintaan ***168 mk 90-120 670*** tai tällä kupongilla.

MikroBitti antaa käytännöllisiä ***rakenteluohjeita*** ja hyödyllisiä ***vinkkejä.*** Se vertailee PC-maailman laitteet ja ohjelmat puolueettomasti ja luotettavasti sekä esittelee uusimmat peliviihteen helmet. Sinäkin - kuten muutkin 184.000 lukijaamme - saat ***enemmän irti koneestasi*** MikroBitin luettuasi, olit sitten aloittelija tai pidemmälle ehtinyt harrastaja.

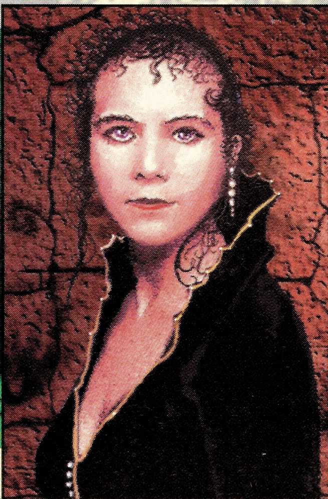
MIKROBITTI
Koko kansan mikrolehti

Ohjeet Näin suojaudut viruksilta
MIKROBITTI
TEE ITSE
Parempi PC
Uusi ja erilainen Windows 4
SX2 tuplaa mikron tehon
Paras pelikone?
AMIGAN NÄYTÖT
Atari Jaguar

Alien Logic: SkyRealms of Jorune

Ceridus/SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486DX/33, 8 Mt (XMS), SVGA, CD-ROM 150 kt/s, hiiri
Äänituki: Soundscape, Aria, GUS, Sound Blaster (Pro), MediaVision, PAS, MediaVision Jazz 16
Kiintolevy: Asennuksesta riippuen 10, 15 tai 35 Mt
Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s







Kaikkien rakkaitteni puolesta

AD&D-lisenssi loppui, mutta SSI jatkaa roolipelien tekemistä. Ensimmäisten joukossa esiin astuu Alien Logic, fantasian ja fiktion omalaatuinen yhdistelmä.

Ensimmäinen siirtokunta

2100-luvulla tiedemiehet kehittivät valonnopeuteen pystyvän avaruusaluksen, ja pian ihmiskunta löysi Jorunen, hyvinkin Maan kaltaisen planeetan. Laskeuduttuaan ihmiset aloittivat rauhaisan rinnakkaiselon planeetalla jo asuvien shanthojen kanssa, kunnes Joruneenkin kantautui tieto apokalyptisesta sodasta Maassa, ja yhteydet kotimaailmaan katkesivat. Hädissään kolonistit levittäytyivät laajemmalle Joruneen välittämättä shanthojen vastalauseista.

Lopulta shanthojen kärsivällisyys loppui, ja he hyökkäsivät tappaen satoja ihmisiä. Varppiporteista keskelle asutusta ilmestyvät hyökkääjät energiapalloineen olivat ylivoimaisia ja tilanne näytti synkältä. Viimeisenä oljenkortenaan ihmiset vapauttivat Jorunen ilmakehään viruksen, joka tappoi lähes koko shantha-rodun. Kun molemmat osapuolet olivat lähes mennyttä, laskeutui planeetalle löyhä rauha.

Nyt, yli tuhat vuotta myöhemmin, ihmiset ovat levittäytyneet laajalle Joruneen ja lähes hylänneet vanhan tekniikan. He elävät metsästäjinä ja maanviljelijöinä, ja jotkut heistä ovat oppineet käyttämään planeetasta hohtavaa Isho-voimaa hyödykseen. Magiaa muistuttavan Isho-voiman avulla on mahdollista heittää voimakkaita energiapalloja ja vaikkapa kävellä laavalla. Kaikki shanthat eivät kuitenkaan ole tyytyneet alistuneeseen asemaansa, vaan paha Punainen Shantha on hyökkäillyt saaripiilostaan ihmisten keskuuteen.

Alien Logic alkaa tilanteesta, jossa sankari on kylänsä ainoa pakoon päässyt shanthojen hyökkäyksen jälkeen. Luonnollisesti hän haluaa pelastaa vangitut ystävänsä ja kylämiehensä, mutta pystyäkseen siihen hänen täytyy löytää reitti Punaisen Shanthan saarelle.

Kaunis ilma tänään

Pääasiassa peli on kartalla samoilua, jossa mittarit näyttävät, onko lähellä jotain huomionarvoista, niin kuin asutusta, hirviöitä, mineraaleja tai muuta kiintoisaa. Näihin paikkoihin siirryttäessä saa alueesta näkyviin lähikuvan, josta voi kurkistella varsinaiset toimintakohteet. Sankarin kävellessä toimintakohteeseen siirtyy peli sivulta kuvattuun osuuteen, jossa kaikki interaktiivinen toiminta tapahtuu. Hiiren oikea nappi toimii pelaajan silminä, ja vasemmalla hän poimii esineitä ja keskustelee vastaantulijoiden kanssa. Sankari voi myös hyppiä kuilujen yli.

Jorunen alueella voi myös loikkia pitkin mannerta varppien avulla. Alussa tiedossa on vain muutama reitti, mutta seikkailun aikana oppii runsaasti uusia. Varpit helpottavat liikkumista huomattavasti, kun ei tarvitse harrastaa pitkiä patikkamatkoja koko maan halki.

Kun vastaan sattuu ystävällinen henkilö, siirrytään keskusteluruutuun, jossa kommunikointi sujuu perinteisellä valitse vaihtoehto -tekniikalla. Vaikka Jorune romppupeli onkin, ei puhe tule digitoituna vaan tekstinä. Keskustelu on kuitenkin liian usein täyttä paskanjauhantaa, jossa hahmot horisevat toisilleen jotain täysin turhanpäiväistä ja asiaan mitenkään liittymätöntä. Keskustelua on myös liian vähän, ja suurin aika kuluukin viidakoissa ja autiomaassa yksin harhailuun. Informatiivisempana ja lukuisampana jutustelu toisi peliin lisää viehätystä, nyt se korkeintaan ärsyttää aika ajoin.

Pysähtynyttä sodankäyntiä

Jos jutustelua on vähän, riittää sivulta kuvattua taistelunrytkettä sitten senkin edestä. Taistelu riippuu reflekseistä sankarin heittäessä niin puolustus- kuin hyökkäystaikoja. Jos vastustaja ei osaa taikoa, seisoo pelaaja paikoillaan ja yrittää räiskiä lähenevän mömmön palasiksi ennen tämän nyrkkeilyetäisyydelle pääsyä. Jos vastustaja osaa taikoa, pelaaja tekee muuten samaa, mutta painelee välillä shiftiä suojautuakseen vastustajien taioilta.

Eniten taistelua haittaa sen kaksiulotteisuus, sillä kohti tulevaa loitsua ei voi mitenkään väistää syvyyssuunnassa. Erikoisen ärsyttävää se on kahden mömmön hyökiessä kohti, sillä vain ensimmäisenä lähestyvään olioon voi osua loitsuilla, toinen pysyy sen selän takana turvassa. Taistelu kaipaisi muutakin kuin staattista taikojenviskomista ollakseen kiinnostavaa.

Sankari voi oppia uusia taikoja WeavingWorldiksi kutsutussa taikaulottuvuudessa, jossa sankari asettelee maahan kristalleja houkutellakseen ympärillään olevia taikoja luokseen. Kristallien kerääminen onkin alussa tärkeää, sillä ilman niitä ei voi oppia uusia loitsuja. Aluksi uusia taikoja tuntuu olevan runsaasti, mutta ne loppuvat kuitenkin aivan liian lyhyeen: hyökkäystaikoja on alle kymmenen kappaletta ja puolustukseen käytettäviä loitsuja vain viitisen kappaletta. Uusia ideoita ei ole, vaan kaikki taiat ovat vanhoja fantasiavakioita tyyliin tulipallo ja sen kaverit.

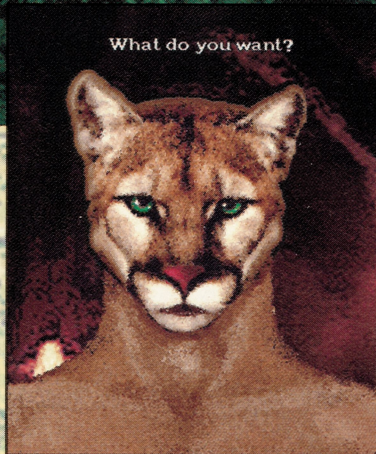
Leikitään lääkäriä

Löytääkseen tarvitsemiaan kristalleja pelaaja käyttää apuvälineinään geeniteknisesti luotuja robotteja eli recoja. Näitä on tarjolla neljä mallia: maankuoputtajia, kaivosmiehiä, ensiavun antajia ja koko kunnon palauttavia kirurgeja. Pelaaja voi joko luoda ötökät itse leikkelemällä maastosta löytyviä erikoisia kasveja tai ostaa ne valmiina kaupasta. Luominen onnistuu klikkailemalla oikeassa järjestyksessä hiirellä ruudulla näkyviä geeniosia, joskus tosin leikkaushaavoja tulee liikaa ja työ epäonnistuu. Tämä simppeli, mutta kiehtova yksityiskohta piristää peliä aika ajoin.





Pikku apulainen syöksyy maan uumeniin etsimään kristalleja.





Ardoth on Jorunen suurin kaupunki ja ihmisasutuksen keskus.



Onneton maailmankartta, joka ei osaa edes kertoa vuoristojen sijaintia. Varpit sentään löytyvät.



Pelaajalle tutuimmaksi tuleva kuva: pääasiallinen liikkumiskartta.



Muutama huolellinen viilto laserveitsellä ja pelaajalla on uusi geeniteknisesti luotu kaveri.

Rimaa hipoen

Visuaaliselta anniltaan Alien Logicissa ei ole valittamista. Koko peli pyörii kauniisti SVGA-moodissa (640x480), ja etenkin sivulta kuvatut taisteluosuudet ovat koreita. Loitsuefektit ovat myös mukavia: esimerkiksi kuplaan joutuva pelaaja leijailee avuttomana tai kiinnipitoloitsun vangiksi kahliutuva hirviö todella näyttää sidotulta.

Äänipuoli ei ole yhtä hyvin hoidettu, vaan tehosteet rajoittuvat taikojen vaisuihin vingahduksiin ja osuman saaneiden mömmöjen urahduksiin. Musiikki on kaunista, silloin harvoin kun sitä sattuu kuulumaan. Musa nimittäin tulee suoraan rompulta, mutta on todella hiljaista ja suostuu toimimaan vain muutamissa tilanteissa. Edes koko pelin asentaminen kiintolevylle ei auttanut.

Alien Logic keskittyy liikaa samoilemiseen ja jättää keskustelun aivan liian heppoisiin kantimiin. Suurin osa vastaantulijoista kaivaa vain verta nenästään, mutta taistelukin on liian staattista paikoillaan seisoskelua. Juuri pelaajan alkaessa lopullisesti kyllästyä eteen ilmestyy kuitenkin aina jotain mieltä piristävää, kuten uusi tutkittava raunio tai kissaihmisten kylä. Alien Logic pitää kyllä pelaajan kourissaan, vaikkakin vähän heikolla otteella.

Tapio Salminen



Liian intiimeiksi heittäytyneet kissat saavat käytännön opetusta salaman vaikutuksista.

Hyvää

- Kaunista SVGA-taidetta.
- Laaja maailma tutkittavana.

Huonoa

- Keskustelua liian vähän ja usein aivan turhista aiheista.
- Taistelu yksikertaista paikallaan seisoskelua.
- Vähän taikoja.
- Vähän tehosteita ja musiikkia.

Pelattava rooliseikkailu, jonka toteutukseen olisi kuitenkin voitu kiinnittää enemmän huomiota.

Roolipeli

80

Cyberia opettaa

Cyberia

Interplay
PC CD-ROM
Minimi: 386, 4 Mt, CD-ROM (486/66 suositus)
Äänituki: Sound Blaster -yhteensopivat
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: 486/50 8 Mt (Himem), SB 16, CD-ROM 300 kt/s

Toivottavasti tämä "interaktiivisten elokuvien" tulva jää hetkelliseksi ilmiöksi ja haihtuu pois. Cyberia kuuluu taas sarjaan tärkeintä on grafiikka -romppupelit, ja mitä ilmeisimmin esikuvaa on haettu Rebel Assaultista, myydyimmästä romppupelistä kautta aikojen. Omassa sarjassaan Cyberia jopa tavallaan onnistuu, mutta onko se arvo sinänsä?

Vuonna 2027 maailmassa tappelevat Yhdistyneet Rikolliskartellit vastaan Vapaan Maailman Allianssi (FWA). Kyberpunkahtava Zak istuu mätänemässä sellissään, kun FWA antaa hänelle vaihtoehdoksi ottaa selvää, mikä hemmetti on Projekti Cyberia.

Peliprojekti Cyberiasta ei ole epäselvyyttä, se on kolmeen pelityyppiin jaettu fuusio: osa on suoraviivaista ammuskelua, osa seikkailupeliä ja osa puzzleja. Ensin Zak siirtyy tukikohtaan hakemaan lentoalusta (seikkailua ja yksi tukikohdanpuolustusosuus), lentää TF-22-hävittäjällä Skandinavian halki Venäjälle (seitsemän ammuskeluosuutta) ja tunkeutuu sisään Cyberia-laboratorioon (seikkailua, puzzleja ja yksi toimintaosuus). Lopuksi vielä pätkä avaruusammuskelua, niin peli on selvä, mutta Zakin kohtalo epäselvä.

Cyberiaa voi huoletta kutsua tajunnanräjäyttäväksi peliksi. Grafiikka on ah niin kaunista, niin hienoa ja niin vaikuttavaa että. Varsinaisesti tajunta kuitenkin räjähtää aivojen pienten verisuonien poksahdellessa, sillä Cyberian vaikeustaso on lievästi sanoen ylimitoitettu.

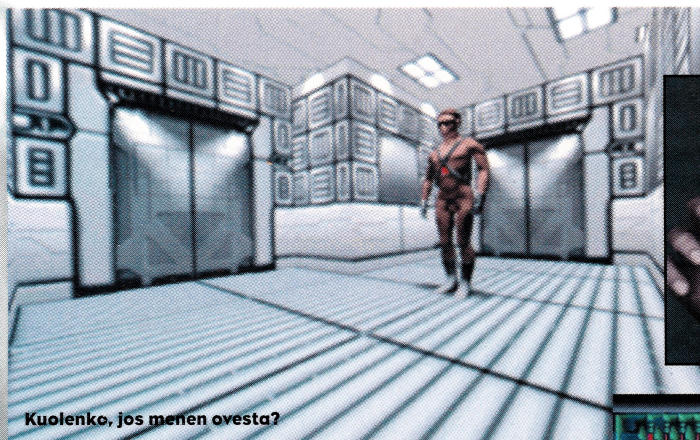
Kursori tappaa

Ampumaosuudet ovat pääasiassa tyyliä Rebel Assault: lentoalus (tai viimeisessä jaksossa orgaaniskyberneettinen fuusio) lentää ennalta renderoitua rataa ja ampuu aina samasta kohdasta tulevia vihollisia sen sekunnin aikana mitä reagointiaikaa on. Grafiikka näissä osuuksissa on upeaa, mutta äänipuoli kärsii rytinän puutteesta. Muut toimintaosuudet ovat alun konekivääreillä rytyyttäminen ja rokotteen valmistaminen viruksia ampumalla. Vaikeustasot vaihtelevat melko kinkkisestä melko mahdottomaan, ja tämä helpoimmalla vaikeustasolla. Hyperrefleksit ja valokuvamuisti ovat mainio apu.

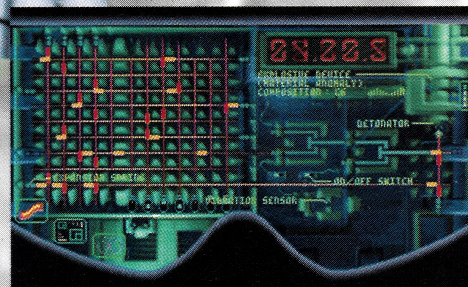
Tyhmiä on helppo huijata, ja upea grafiikka sai minut jopa suorastaan pitämään näistä osuuksista, vaikka kursorilla pieneen maalin osuminen onkin ehkä lähempänä Windows-istuntoa kuin tietokonepeliä.

Mitä-Missä-Milloin?

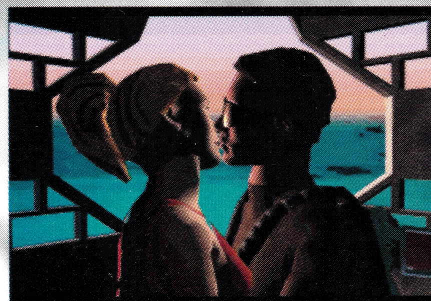
Kumpa koko peli koostuisikin esirenderoiduista toimintaosuuksista, mutta kun Cyberia yrittää olla seikkailupelikin. Nämä osuudet koostuvat hienosti animoidun Zakin kuljettamisesta pitkin käytäviä kursorinäppäimien voimalla niin kutsutusta noodista toiseen. Noodeissa Zak voi vaihtaa suuntaa, tai niissä voi



Kuolenko, jos menen ovesta?

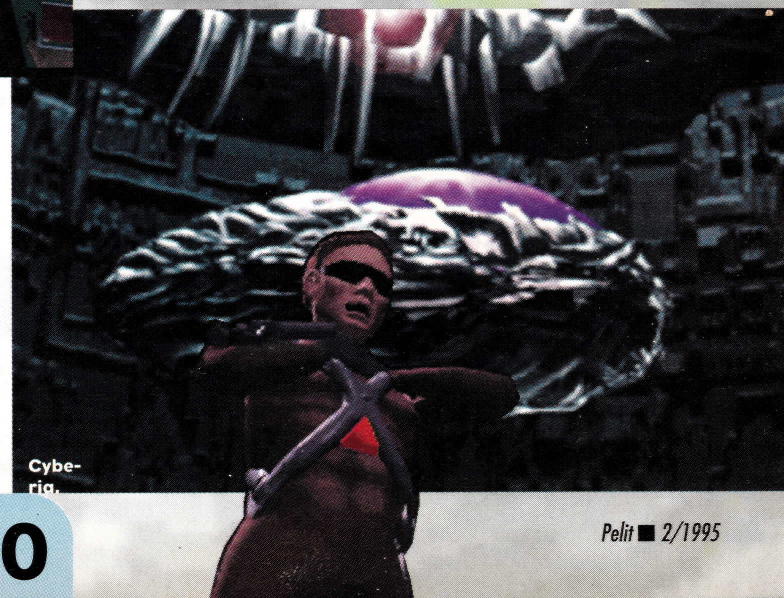


Pura pommi tai posahda.



Pusu johtaa ikävyyksiin.





Cyberia.

tehdä jotain kävelemällä jotain päin. Ja sitten kuollaan, ilman ennakkovaroitusta ja täysin yllättäen. Noin kahden ruudun välein.

Pelaajan käämien lämpötila alkaa lähestyä kriittistä hänen pohtiessaan mahdollisuuksia pitää kyberveijari hengissä. Runsaita äkkikuolemia on vielä terästetty runsaalla määrällä aikakriittisiä ongelmia, ja kaikki tämän sanonkomämistä revityllä käyttöliittymällä. Ai, että minulla oli hauskaa, välillä olin puolittain varma, että jos Cyberian käynnistää väärillä käynnistystiedostoilla, PC räjähtää ja pelaaja kuolee. Onneksi Cyberia itse tallentelee peliä tärkeissä paikoissa, joten pitkiä paluita alkuun ei tarvitse kärsiä.

Ja välillä Zak törmää puzzleihin tyyppiä pura pommi, aukaise lukko ja semmoista. Apuna toimivat Zakin visoriin asennetut infrapuna-, magneettikenttä- ja biomassaskannerit. Yhdenkin virheen palkka on kuolema, ja niitähän tulee, koska yleensä on vähän epäselvää mitä pitäisi tehdä.

Kobayashi Maru -testi

Onneksi olen Maailman Mahtavimman Tietokonepelilehden Pelitoimittaja, ja niiiiiin hyvä pelaaja, ettei koko Galaksissa ole toista, joten tuli loppudemokin nähtyä. Tai oikeastaan: onneksi minulla on modeemi, jonka suosiollisella avustuksella hankin itselleni ensin Cyberian ratkaisun ja varsin pian sen perään läpipelatun pelin save-tiedoston, jolla pääsi mukavasti ohi ylivoimaisista paikoista. Paketti löytyy PelitBBS:stä muille tasoisilleni rähmäkäpälille. Tunnen tiettyä vahingoniloa lukiessani paria näkemääni Cyberia-arvostelua, joissa peliä kyllä kehutaan, mutta arvostelijaressu on päässyt vain ensimmäisiin lentokohtauksiin.

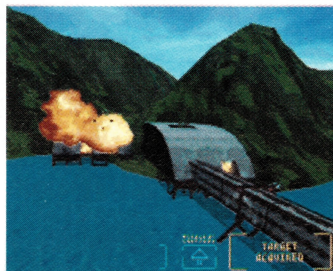
Jos unohtaa Cyberian epäreiluuden, niin katsele & kuuntele -romppupelinä se on erittäin edustava. Grafiikka on upeaa ja elokuvamaisesti toteutettua leikkauksineen ja kuvakulman vaihdoksineen, ja peli soljuu saumattomasti eteenpäin. Siitä huolimatta Cyberia tuntuu ihan aidolta peliltä eikä kokoelmalta renderoituja animaationpätkiä. Juoni on kliseinen, mutta ihan OK. Äänipuoli on oudon vaimea ja puheesta on vaikea saada selvää. Selitys lienee siinä, että äänipuolesta on vastuussa Thomas Dolby, joten äänet on thomasdolby-vaimennettu! Hahahaa, olipa mainio sutkaus. Objektiivisesti ottaen romppupelinä Cyberia häviää (grafiikkaa lukuunottamatta) lajityyppissään vain Rebel Assaultille.

Ongelma on siinä, että peliä pelatessa pitäisi olla hauskaa. Cyberia on sitä lähinnä vain ammuskeluosuuksissa. Toisaalta se ei ainakaan ole tylsä a la Creature Shock. Nopeat, sitkeät ja hyvähermoiset grafiikanarvostajat saanevat rahansa edestä.

Kunnon kyberpunk-seikkailua kaipaavan kannattaa tutustua Blade Runneriin. Se näyttää ja kuulostaa upealta, ja loppudemon näkemiseen ei kulu kuin alle kaksi tuntia. Toisaalta ruudun tapahtumiin ei voi vaikuttaa mitenkään, mutta sellaisiahan huomispäivän pelit tätä vauhtia ovat.

Nnirvi

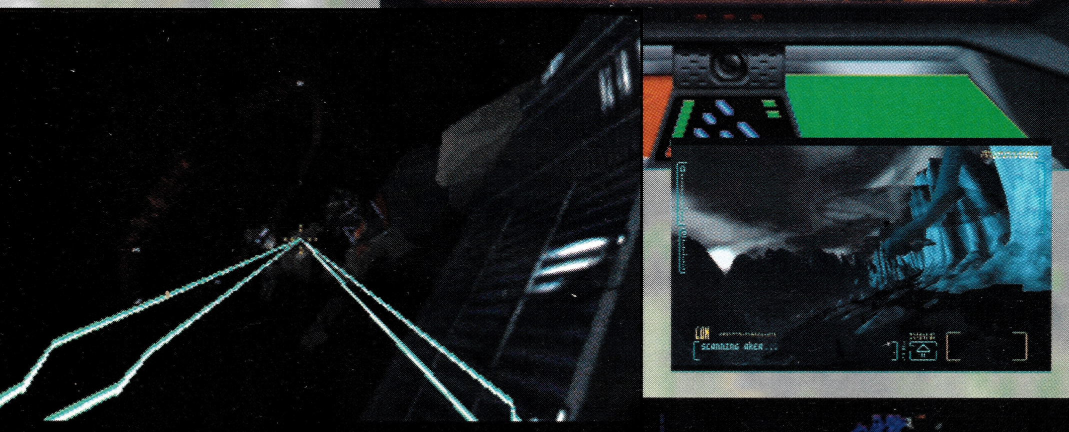








Puolusta tukikohtaa.



Lopputaistelu avaruusasemalla.



Käytännön rokotteen valmistusta: ammu viruksia.

Hyvää

- Upean näköinen.
- Pelissä pääsee pelaamaankin.
- Juoni ja kaikki.

Huonoa

- Suhteettoman vaikea.
- Seikkailuosuuksissa on huono käyttöliittymä.

Kaunis elokuva, jossa pääsee pelaamaankin.

Seikkailut ja puzzlet

50

Ammuskeluosuudet

80

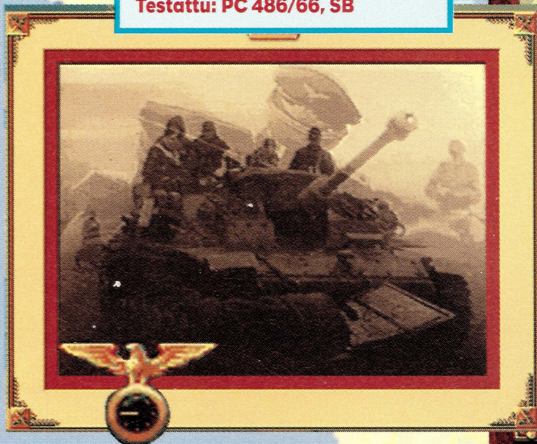
Mein Kampfanja



Panzer General

SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.0 (1.1 Pelit-BBS)
Minimi: 386/33 tai parempi, 4 Mt muistia, hiiri, MS-DOS 5.0 tai myöhempi, MSCDEX 2.2, kompressoimaton kiintolevy (toimi minulla aivan moitteettomasti Doublespacen kanssa), 486/33 suositeltava.
Näyttö: SVGA, 1 Mt
Äänituki: Sound Blaster -yhteensopivat (ei AWE)
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: PC 486/66, SB





SSI:n lautapelimäisten sotasimulaatioiden runsaudensarvesta on jälleen putkahtanut uusi versio aiheesta Aatu vastaan muu maailma. Panzer Generalin nimi on hieman harhaanjohtava, sillä peli kattaa koko skaalan tankeista sukellusveneisiin ja laskuvarjojääkäreihin. Ajallisesti ollaan edelleen vuosissa 1939–1945, mutta sillä poikkeuksella, että loppuvuosina ei saakaan automaattisesti selkään, vaan taitava panssarikettu pääseekin tankkituristiksi Washingtoniin!

Ei se panssari, mutta se kranaatti

Panzer General toimii tyypillisen SSI:n heksapohjaisen strategiapelin tapaan. Hiirellä valitaan yksiköitä, siirrellään niitä ja hyökätään niillä, oikeasta laidasta löytyy erilaisia nappuloita muita toimintoja varten. Käyttöliittymä tuntuu hyvältä pienen totuttelun jälkeen. Siirtäminen on vuoropohjaista, ensin toinen puoli, sitten toinen puoli.

Graafisesti Panzer General on mukava katsella, hyvä ja selkeä ulkoasu parantaa pelattavuuta. CD-ROMilta löytyy vanhaa filminpätkää ja taisteluissakin on jonkinlaista animaationtapaista – joita kuitenkin jaksaa katsella tasan minuutin.

Skenaariot ovat hyvin suunniteltuja, salamasodan periaatteita on noudatettu antamalla tavoitteiden saavuttamiselle aikaraja. Panzer Generalissa tulee eteen sama yllättävä historiallinen tosiseikka kuin Tanksissakin: Vuosien 1939–1940 saksalaispanssarit eivät olekaan kaikkivoipia taistelukentän kuninkaita, pelti paukkuu ja otsa tulee kipeäksi vähän jokaisen ranskalaispanssarin kanssa. Sen sijaan eri aselajien koordinaatio yhdistettynä hyvään liikkuvuuteen on saksalaisten ominta aluetta. Pelistrategiassa on tärkeätä ajastaa hyökkäykset oikein, pehmennetään kaupunkia ensin Stukien syöksyillä ja tykistöllä, kunnes lopulta jalkamiehet sisään. Ja kaupunkiin ei kannata ajella tankeilla niin kuin hyvin tiedetään...

Pelin mittakaavassa on tehty tiettyjä yksinkertaistuksia, esimerkiksi pienin käsiteltävä yksikkö on rykmentin tai divisioonan kokoinen. Yksiköiden nimien mukaan mittakaava vaikuttaa aluksi enemmän strategiselta kuin taktiselta, mutta kun karttoja on kutistettu suhteessa yksiköihin, on pelissä säilytetty hyvä taktinen tuntu. Varsovan kokoinen pioneeriyksikkö tuntuu hassulta



eikä realismilla pääse kehumaan, mutta väliäkös sillä kun pelimekaniikka toimii.

Vihdoinkin järkevä kampanja

Panzer Generalin ylivoimaisesti paras piirre on jatkuva kampanjamoodi, kampanjan etenemiseen vaikuttaa menestyminen aikaisemmassa skenaariossa. Lisäksi Panzerissa on toteutettu seikka, jota monissa strategiapeleissä jää kaipaamaan: Kampanjan skenaarioiden alussa pääsee sijoittelemaan omat yksikkönsä lähtöalueelle omien suunnitelmiensa mukaisesti.

Kampanjassa menestyminen on tärkeää myös yksiköiden kannalta, sillä samat ydinyksiköt jatkavat skenaariosta toiseen. Veteraaniyksiköt saavat erikoisbonuksia, joten niiden kasvattaminen ekspopisteitä keräämällä on tärkeä osa perusstrategiaa. Plutoonat kannattaa yrittää pitää hengissä, yksiköiden haaskaaminen toisessa missiossa kostautuu heti materiaalipulana seuraavassa skenaariossa. Pitkään mukana pysyneitä yksiköitä suojelee muutenkin mieluusti, esimerkiksi täysivahvan pioneeriyksikön (joita tietokone muuten erityisesti metsästää) menettäminen hatuttaa niin penteleesti.

Kampanjaa täydentää toinen uusi keksintö: arvostuspisteet, joita kertyy kun valtaa kaupunkeja ja aiheuttaa tappioita vihollisele. Arvostuspisteiden avulla saa lähimmästä kanttiinista tankkeja, lentokoneita ja muuta mukavaa. Tottahan kunnon kenraalille kuuluu parempi kalusto kuin joukkojaan tappattavalle epäonnistujalle. Kaluston ostopäätöksiä ohjaavat omat mieltymykset ja oma strategia, rakentaako isot ilmavoimat vai keskittyykö ilmapuolustukseen ja vahvoihin maayksiköihin.

Tekoäly tuntuu olevan keskivertoa parempaa tasoa. Tietokone hyökkää oitis yksinäisen tykistöpatterin kimppuun eikä jätä käyttämättä mahdollisuutta moukaroida tappioita kärsineitä yksiköitä, uuden yksikön rakentaminen arvostuspisteillä kun on paljon kalliimpaa kuin arvostuspisteiden käyttäminen vanhan haavojen sitomiseen. Omat turpiin saaneet joukkonsa tietokone älyää vetää pois lepäilemään ja saamaan täydennyksiä.

Tekoäly on viimeinen silaus hyvään kokonaisuuteen. Perinteisestä perusratkaisusta huolimatta Panzer General paras strategiapeli SSI:ltä sitten GNB kakkosen.

Pekka Ihanne

Hyvää

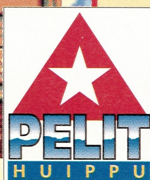
- Hyvä kampanja, jota pääsee pelaamaan ihan omalla tyylillä.
- Uusia ideoita.

Huonoa

- Taas yksi heksapohjainen nappulansiirtelypeli.

SSI:n parasta heksasotapelitarjontaa.

Strategia



92

KyöPELIT

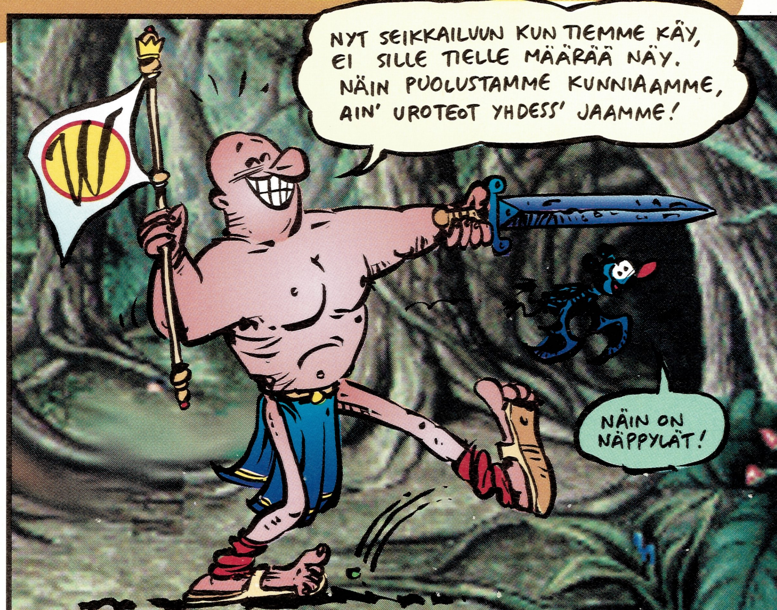
Oletko valmis? Tässä se tulee! Sarja, jota olet kuola valuen jo kuunkierron odottanut...

Kaikkien toiveitten täyttymys!

Jättiläisbudjetilla toteutettu suururakka

Se SUURI seikkailu

Nyt alkaa sarjassa tapahtua!





Suuri Kyöpelit-seikkailupäivitys (versio 1.1) sivulla 77.

Mätkintää & matkintaa

Shaq-Fu

Delphine Software/Ocean
Kaikki Amigat A500/A500+/A1200/A1500/A2000/A3000/A4000
Minimi: I Mt RAM
Ohjaus: J x 2, mieluiten 2-nappisia
Muuta: 6 levykettä, huomioi lisälevyaseman
Testattu: A500 I Mt

Shadow Fighter

N.A.P.S/Gremlin
A500/A600/A1200
Minimi: I Mt RAM
Ohjaus: J x 2
Muuta: 4 levykettä, huomioi lisälevyaseman
Testattu: A500 I Mt

Yksi suosituimmista pelilajityypeistä ovat eittämättä mätkintäpelit eli beat'em upit. Capcomin Streetfighter II:n hirmuinen suosio niin kolikkopeliluolissa kuin kotona on saanut kaikki pelifirmat väsäämään omaa kaksintaistelupeliään.

Delfiinin kutsu

Ranskalainen aikoinaan seikkailupeleillä yllättänyt Delphine Softwarekin päätti intoutua mätkimään. Käyttämättä ollut NBA-tähti Shaquille O'Neill -lisenssi päätettiin nykysuuntaukseen sopien uhrata beat'em up -alttarille. Se nimettiin ytimekkäästi Shaq-Fuksi. Rap-tähteä ja koripallosankaria vastaan istutettiin sujuvasti 11 pirun esitaistelijaa, jotka hakkaamalla hyvän pitäisi jälleen hallitseman.

Shaq-Fun tarinapelissä (story mode) olemattomia tapahtumia siivitetään mitättömällä juonella ja vähäpätöisiliä välikuvilla, kaksintaisteluja (duel mode) käydään puolestaan hyvän ja pahan välillä mies miestä, piru pirua vastaan. Tarinapelissä on tyytyminen Shaq-Fun hahmoon, kaksintaisteluihin voi valita hahmokseen minkä tahansa kahdestatoista taistelulajasta.

Hahmot ovat pieniä, mutta Delphine-tradition mukaisesti hyvin animoituja. Pelattavuus on jäykkää, erikoisliikkeitten esiinsaaminen yllättävän tuskaista ja sattumanvaraista. Latausajat ovat järkyttävän pitkät ja levykettä vaihtava käsi saa melkoista kyytiä. Käännöstyön kiireestä kertoo latauskuvan "Licensed by Sega" -teksti.



Toni on kova poika potkimaan.



Okuran erikoisliike on tulinen miekka.



Koripallon kanssa touhuava Shaq-Fu -klooni.

Lopullinen niitti Shaq-Fun arkkuun on toivoton keinoäly. Ensi alkuun peli tuntuu häkellyttävän vaikealta vihollisen viuhtoessa erikoisliikkeitään tappotahtiin päin näköä. Toisella pelikerralla kaikki kaatuu päälaelleen: yhtäkkiä peli muuttuu tylsäksi rutiinin toistoksi vailla strategiaa, vailla suorituksen iloa. Hyppy yli vastustajan sinkoaman aseen/kyvyn, lähikontakti, kyykkyyn, innokas nakutus kohti nilkkoja ja vihollisen peräännyttyä sama uudestaan. Vihollinen kuin vihollinen on hetkessä hoideltu. Välillä voi toki vaihtelun vuoksi käydä kiinni vastustajan rinnuksiin ja suorittaa vängän heiton.

Erikoisliikkeitä ei jaksa opetella, koska ilman niitäkin pärjää. Vaikeustasoa virittämällä pelin luonne ei juuri muutu. Kaksinpelinä Shaq-Fu on hetken aikaa hauska kokemus, mutta kontrollien jähmeyden takia sen parissa ei pitkään viihdy kaksistaankaan.

Gremlin vastaa

"Mahdollisesti paras Amiga-beat'em up", valistaa Shadow Fighterin kansi. Peräti 17 taistelijaa on ehditty valjastaa mukaan ja kahdeksan hahmon lisälevyke luvataan alkuvuodesta! Takakannessa väitetään kullakin olevan vähintään 25 liikettä kera 150 animaatioruudun. Taustoja on suditettu 80 eri värillä ja parallaksivierityskerroksia luvataan peräti 64 (?!).

Osa lupauksista täytetään kunniallisesti. Hahmoja on todellakin paljon ja liikkeitä riittävästi. Animaatio on kunnollista, mutta toisinaan töksähtävää. Lattian monitasovieritys on hienon näköistä. Taustat ovat kuitenkin rujot värikylläisyydestään huolimatta.

Päämääränä on Shadow Fighteriksi sukeutuneen, kävelevääksi kuolemaksi kirotun 17. vuosisadan samurain vapauttaminen ikuisesta kirouksesta voittamalla hänet taistojen taistossa. Ensin on kuitenkin kuritettava joukkio muita ruhtinaallisen palkkion perässä hiippailevia taistelulajien taitajia. Virkistävä erikoisuus on Pupazz-nukke, jonka avulla voi hioa taitojaan ennen varsinaiseen mestaruustaistoon ryhtymistä.

Shadow Fighterin kontrollit

ovat sutjakkaat, erikoisliikkeet saa suht helposti nitkutettua esille, vaikka niiden toistaminen hädän hetkellä onkin vaikeaa. Helpoimmalla vaikeustasolla voi valita hahmonsa vain viiden taistelijan joukosta, mikä on rasittavaa. Kaksinpelissä kaikki hahmot ovat sentään ilman rajoituksia käytettävissä.

Shadow Warriorin viimeistely tökkii. Välillä iskut osuvat vaikka hahmojen välillä näyttäisi olevan puoli metriä ilmaa. Lyönnit tussahtavat kohteisiin ponnettoman tuntuisesti, mikä osin johtuu keskinkertaisista ääniefekteistä. Vängällä mukaan ängetty veri paljastuu lattialle mystisesti ilmestyväksi pateettiseksi punaiseksi sutuksi. Erikoisliikkeet ovat aivan liian tehokkaita verrattuna perinteisiin iskuihin.

Shadow Fighterin tunnelmaa latistaa myös kliseinen henkilögalleria, joka on kooste kaikista mahdollisista beat 'em up -hahmoista maan ja taivaan välillä. Jopa koripallon kanssa touhuava Shaq-Fu-klooni on ehditty ängetä mukaan. Taustat tuovat mieleen leegion mätkintäpelejä. Kuluneiden stereotyyppien sijasta Gremlin olisi saanut marssittaa vastukseksi söpösankareita, anime-hamoja, eläimiä, kaloja, maailmanpolitiikan mahtimiehiä – ihan mitä ja ketä muita tahansa! Shadow Fighterin hahmoilta puuttuu yhteinen kuvallinen tyyli ja teema.

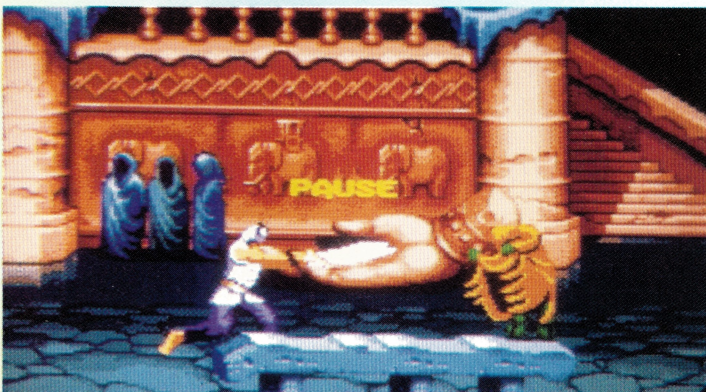
Shadow Fighter tarjoaa onneksi riittävästi vastusta ja vauhtia, mikä tekee siitä Shaq-Fu'ta moninverroin paremman beat 'em upin, joskaan se ei tuo lajityyppiinsä mitään uutta. Kunnioitettavasti ohjelmoitu 64 tason parallaksivierityskään ei ole uusi oivallus: kauniisti vierittyvä lattia on kloonattu Streetfighterista.

Rise of The Robots -fiaskon jälkeen pelikauppiaat odottavat kuumeisesti seuraavaa mätkintämenestystä. Shaq-Fu ja Shadow Fighter jäävät pakkohankinnoiksi vain ja ainoastaan pahaa beat 'em up -pulaa kärsiville, joten odotukset kohdistuvat Mortal Kombat 2:n tietokonekäännöksiin. Hulvattoman hienon SNES-version jälkeen Amiga 500 -demo näyttää korostetun vaatimattomalta. Probe on onneksi luvannut kuvallisen ilotulituksen sijasta keskittyä ennen kaikkea pelattavuuden hiomiseen...

JTurunen



Hahmot ovat pieniä, mutta animaatio upeaa.





Shaq-Fu

Hyvää
- Näppärät animaatiot.

Huonoa
- Hitaat levykerutiinit.
- Nihkeät kontrollit.
- Tyhmä tekoäly.

Nopeasti rutiiniksi muodostuva mätkintä.

Beat'em up

65

Shadow Fighter

Hyvää
- Vauhtia, hyvin ohjelmoitu.
- Suht näppärät kontrollit.
- OK kaksinpelinä.

Huonoa
- Tylsä hahmogalleria.
- Ei näytä hyvältä huolimatta 150 animaatioruudusta, 80 väristä ja 64 parallaksitaustasta.

Riittävästi vauhtia ja vastusta tarjoava perusmätkintä.

Beat'em up

78

Historiaa

Beat'em uppien kimppuun on kenen tahansa helppo käydä ja niistä saatu tyydytys on välitön ja taatusti ihmisen aggressiontarpeisiin vetoava. Kaksinpelinä ne eittämättä toimivat hysteerisen hyvin. Lukuisat erikoisliikkeet, piilotetut mystiset vastustajat ja ihmeellisin näppäinvinkuroin esille vängettävät hekumalliset lopetusliikkeet takaavat, ettei (parhaiden) mätkintäpelien saloja kokeneinkaan pelaaja hetkessä opi. Silti niiden silmitöntä suosiota on vaikea ymmärtää.

Alkunsa beat'em up -hysteria sai peliluolista. Streetfighter II ja sen lukuisat versiot täyttivät hetkessä esimerkiksi Lontoon ennen niin monipuoliset kolikkopelipaikat. Mortal Kombat ja eritoten sen jatko-osa oli jättimenestys, Neo Geon nimeen vannovat pääsivät hakkaamaan Samurai Showdownin ja Art of Fightingin tahtiin ja Segan vektorigrafiikkaa mainiosti hyödyntävä Virtua Fighters toi tuoreen tuulahduksen.

Kotona levyasemaan lykättiin tyytyväisenä Archer McLeanin likilegendaarinen International Karate +, ikivanha C64:lla ensikasteensa saanut karatepeli. Ohjelmoijamaestron jumiutuessa biljardipallojen vähemmän kiinnostavaan maailmaan seurasi pitkä hiljaisuus.

Lopulta beat 'em up -villitys vääjäämättä levisi tietokoneille. Team 17 debytoi ensin halpapelimätkinnällään ja toi sittemmin markkinoille Body Blowsin. Kolikkopeli- ja konsolihitit Mortal Kombat ja Streetfighter 2 kääntyivät tietysti luonnollisesti Amigalle ja PC:lle. Näistä vain Mortal Kombatista jäi miellyttävä jälkimaku. Streetfighter oli sohjoisesti ohjelmoitu vaikkakin pelattava, Body Blows aluksi liian vaikea ja lopulta kolmanteen versioon ehtiessään uuvuttavan tylsä.

Suomalaisten ikioma Elfmania sai Englannin Amiga-lehdet lääpälleen. Upea ohjelmointi ja näyttävä grafiikka eivät kuitenkaan onnistuneet peittämään yksinkertaista perusmätkintää.

Mätkintöjen tulva näyttää olevan loputon. Samoin niiden suosio.

Sierran kunnari

Front Page Sports: Baseball

Dynamix/Sierra
PC
Versio: 1.0
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM (EMS), VGA
Ääni: Sound Blaster (16), Sound Master II, Pro Audio Spectrum, AdLib Gold, Microsoft Sound System, Gravis Ultrasound
Ohjaus: H, J
Testattu: 386/40, SB

Front Page Sports: Football osoitti, että Sierra on tosissaan rynnimässä urheilupelimarkkinoille. FPS Football ylitti monipuolisuudellaan kaikki aikaisemmat jenkkifutispelit, ja niinpä olikin täysi syy odottaa paljon myös sarjan seuraavalta osalta, FPS Baseballilta.

"Ilmassa on suuren urheilujuhlan tuntua..."

Vaikka baseball jenkkifutiksen tavoin on suomalaisille lajina hieman outo, muistuttaa kotoinen pesäpallomme lajia tarpeeksi, jotta sitä tuntematonkin pääsee siihen nopeasti sisälle. Oleellisin erohan pelien välillä on lähinnä syötössä, muut eroavaisuudet ovat sangen pieniä, ja ne oppii pelin aikana nopeasti. Manuaali ei baseballin sääntöjä selittele – peli on selvästi suunniteltu raskaan sarjan baseballmiehille, joten sääntöjen oletetaan olevan ennestään tutut.

Kunnon urheilupelin tapaan FPS Baseball tarjoaa yksittäisten ottelujen lisäksi myös liigapelin, jota voi säädellä hyvin pitkälle oman maun mukaiseksi. Mukana voi olla kahdeksasta neljäänkymmeneenkahdeksaan joukkuetta, ja jokaista voi ohjailla joko pelaaja tai tietokone. Ottelujen lukumääräkin vaihtelee näin muutamasta kymmenestä pariin tuhanteen kautta kohden – päälle tulevat tietenkin vielä playoffit.

Sanoista tekoihin

Vaikka peli tarjoaakin mahdollisuuden erilliseen lyöntiharjoitteluun, on paras tapa opetteluun näytösottelujen pelaaminen. Alkuoptioissa säädetään kuinka suureen osaan pelitapahtumista pelaaja vaikuttaa, esimerkiksi lyönneissä pelaaja huolehtii perustasolla ainoastaan lyöntityypin valitsemisesta, standarditasolla tyypistä ja ajoituksesta, ja monimutkaisimmalla tasolla lisäksi sen suunnasta. Muita pelin osa-alueita ovat syöttö, ulkokenttäpeli ja juoksu. Haluamansa alueet voi myös jättää kokonaan tietokoneen hoidettaviksi. Tämä systeemi on erittäin käytännöllinen, sillä sen avulla peliin pääsee perehtymään vaiheittain, eikä monipuolisuus tyrmää pelaajaa ennen ensimmäistä lyöntiä.

Realismi on FPS Baseballissa hiottu todella huippuunsa: Pelitapahtumiin vaikuttavat mitä moninaisimmat tekijät, joiden ansiosta kahta samanlaista peliä ei voi tulla koskaan. Perinteisten sääolosuhteiden ja pelaajien väsymisen ja loukkaantumisen lisäksi jokaisella pelaajalla on erillinen bonuksensa tai rasitteensa jokaiselle eri kuukaudelle, sekä sen tyyppisille erikoistilanteille kuin ottelun viime hetkille tai ratkaiseville lyönneille.

Omien joukkueiden suunnittelu onnistuu pelin mukana tulevalla DataIn-editorilla, joka on sangen helppokäyttöinen työkalu (joskin aluksi tulin erehdyksessä valinneeksi täydellisen pelaajatietojen täytön, jolloin täytettävää on liioittelematta kymmeniä sivuja pelaajaa kohti).

Vain selostaja puuttuu

Itse pelitapahtumat on kuvattu vektorigrafiikalla, mikä helpottaa zoomailua pitkin kenttää. Onnistuneen tilanteen voi katsoa uusintana, mikä sekin on viety äärimmilleen: Kuvakulman saa valita käytännöllisesti katsoen täysin vapaasti, ja kameran voi asettaa joko paikoilleen, kuvaamaan jotain tiettyä kentän aluetta, tai seuraamaan tiettyä kohdetta. Onnistuneimmat otokset voi vieläpä tallentaa kavereille brassailua varten. Musiikkia pelissä ei alkumusiikkia lukuunottamatta ole, mutta ääniefektejä senkin edestä – ohjelmien, jäätelön ja matkamuistojen myyjien huudot säestävät peliä mailojen kolahdusten, tuomarien huutojen ja yleisön kohinan ohella. Ylimääräiset huudot saattavat toisinaan rasittaakin, mutta realismia ne kieltämättä omalta osaltaan lisäävät.



Uusintojen kuvakulma on valittavissa lähes vapaasti.

Ainoa hieman häiritsevä tekijä pelattavuudessa on se, että ainakin perustasolla lyönnit menevät epärealistisenkin usein laittomiksi, minkä vuoksi huono lyöjä saattaa joutua yrittämään lukuisia kertoja ennen kuin peli pääsee jatkumaan. Koppejakin tulee sangen tiuhaan.

Tietokonepelien Joe DiMaggio

Kaiken kaikkiaan voidaan sanoa, ettei Sierra nytkään pettänyt odotuksia. FPS Baseballista on tehty niin monipuolinen ja realistinen, ettei takuulla yksikään tämän hetken baseball pysty sitä lyömään (tai ainakin tuloksena on varma koppi). Laitteistolta FPS Baseball kuitenkin vaatii melko paljon, erityisesti suurempia liigoja pyöritettäessä peli nielee kiintolevytilaa kymmeniä megoja (joskin reilu kymmenen megaa riittää vaatimattomampiin peleihin). Nopeuttakin koneessa on hyvä olla, tosin yksityiskohtaisuuden vähentäminen grafiikkapuolella nopeuttaa peliä jonkin verran.

Jään odottamaan kieli pitkällä sarjan seuraavaa osaa. Jos Sierra jatkaa lajien läpikäymistä suosituimmuusperiaatteella, tulee ohjelmassa olemaan seuraavaksi suomalaisillekin huomattavasti tutumpi koripallo.

Mikko Alapuro

Hyvää
- Huolellinen ja viimeisen päälle ajateltu tekninen toteutus.
- Huippuunsa hiottu realismi.
- Monipuolisin markkinoilla oleva lajinsa edustaja.

Huonoa
- Keskimääräistä kovemmat laitevaatimukset.

Nautittavaa baseballia. Sierra osaa urheilupelien teon.

Baseball







Verta ja nuolenpätkiä

DragonStone

Core Design
Amiga 500, 600, 1200
Minimi: A500 1 Mt
Ohjaus: J, N
Muuta: 4 korppua. Ei saa kiintolevylle. Tukee lisälevyasemia.
Testattu: A1200

Tämä on tarina voittamattomasta sankarista, joka voitettiin – kuolemattomasta urhosta, joka tapettiin.

Lohikäärmeiden aika

Aikojen alussa, ennen lohikäärmeiden saapumista, neljän soturin muodostama yhtenäisyys varjeli ihmisiä pahalta. Jumalvoimiensa ansiosta heidän yhdessä ollessaan heitä ei pystynyt nujertamaan. Paino sanalle "yhdessä."

Eräänä päivänä ryhmän vanha arkkivihollinen Ataruk kidnappasi kylänvanhin Olafin tyttären ja pakotti kylänvanhimman houkuttelemaan yhden sotureista erilleen muista kolmesta. Ataruk onnistui petoksessaan, ja yksi soturi joutuikin väijytykseen. Sankari lyötiin taistelussa, ja hänen sykkivä veripumppunsa revittiin irti hänen rinnastaan.

Ataruk ei saanut kauan juhlia voittoaan, sillä loitsiessaan taian, joka tuhosi loput kolme soturijumalaa, katosi hän itse suureen liekkiin. Hänen barbaarijoukkonsa jäivät vaivaamaan turvattomaksi jäänyttä maata. Samoihin aikoihin ilmaantuivat pahat lohikäärmeet.

Pelaaja aloittaa seikkailunsa muistinsa menettäneenä, vailla tietoa menneestä sen paremmin kuin tulevastakaan. Pian hänelle selviää kohtalonsa: tarun mukaan kuollut soturijumala palaa vailla muistia, ja vapauttaa maan lohhareista siellä missä meri kohtaa taivaan – lohikäärmesaarella.

Tehtävänä on siis etsiä kolme lohikäärmettä, lyödä ne taistelussa, ottaa niiden räjähtäneistä päänupeista vapautuneet lohikäärmekivet talteen ja lopuksi lykätä jalokivet saarelta löytyvien kivipatsaiden rintoihin, jolloin pyhä neliyhteys korjaantuu ja kylänvanhimman nyt jo aikuinen tytärkin tulee siinä sivussa pelastettua.

Simplexin kirous

DragonStone tuntuu GameBoy-konversiolta, niin yksinkertainen peli on joka suhteessa. Pelin sankarilla tai sankarittarella on vain kaksi liikettä: miekalla huitaisu ja tulipallon ampuminen.

Pelaaminen hoituu kokonaisuudessaan tulitusnappia painellen ja välilyöntiä haroen. Kahden napin tikkuja tuetaan, mutta testiversiossa peli jäi ikiluuppiin, jos kakkosnappia erehtyi käyttämään.

Pelissä on erillinen inventaarioruutu, josta löytyy kolme toimintoa: tavaran tutkiminen, jonkin esineen aktivointi ja kommunikointi vastaan tulevien ihmisten kanssa.

Vaikka pelilaatikon takakannessa hekumoidaan roolipelimäisellä seikkailulla, on DragonStone enemmänkin suoraviivainen sokkelopeli. Seikkaileminen on sitä, että heti kun löytää tavallisesta poikkeavan paikan, kokeilee kaikkia löytämiään esineitä. Eli kun esimerkiksi sotkee myrkkyä pontikkapannuun, tapahtuu jotain ja taas pääsee hieman eteenpäin. Juonessa ei tapahdu haarautumista, peli joko etenee ennalta määrätyllä tavalla tai sitten ei etene ollenkaan.

Pelihahmo valitaan kahdesta mahdollisesta, miehestä ja naisesta. Toiminnallista eroa ei hahmoilla juurikaan ole. Hahmojen ainoat ominaisuudet ovat iskuvoima ja pari tulipallon tehoon liittyvää psyykkistä kykyä.

Ruudulla näkyy vain oma energia ja jäljellä oleva henkiinherätysten määrä sekä isojen hirviöiden osumapistetilanne. Parannusta ja lisäelämiä, samoin kuin lisää iskutehoa miekkaansa löytää maastosta tai voi ostaa kaupoista. Viimeksimainitut ovat kuitenkin melko harvassa.

Liian vähän kaikkea

Pelitilanteen tallennus hoituu siten, että urhea pelaaja sanan säilä kädessään raapustaa paperille 20 merkistä koostuvan Gwp4h-sw9rYwbPpP0zHm-tyylisen hieroglyfisarjan. Tottakai koodi pitää antaa pelille ilotikkua vääntelemällä, näppäimistöhän on peleissä turha kapine.

Kyllä aika on jo ajanut tällaisten tekeleiden ohi. Pelin pelaa läpi päivässä tai parissa eikä juoni tarjoa mitään yllätyksiä. Edes LohhariKiviä vartioivien isojen liskojen nitistämisessä ei ollut paljon haastetta. Grafiikkakin on sellaista normaalia A500-jälkeä.

C64:llä DragonStone olisi voinut olla hitti, Amigalla peliin kannattaa suhtautua varauksella.

Kimmo Veijalainen





Lintuperspektiivistä kuvatun pelin tehtävänä on etsiä kolme lohikäärmettä ja pelastaa tytär.

Hyvää
- Vaivaton pelattava...

Huonoa
- ...liian vaivaton.

Täysihintaiseksi peliksi DragonStone tarjoaa liian vähän.

Sokkeloseikkailu

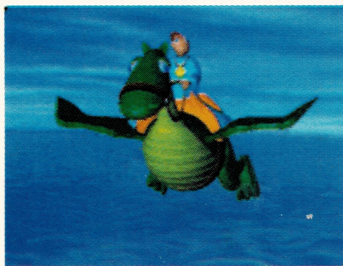
65

Little Big Adventure

Armotonta menoa

Little Big Adventure (Relentless)

Adeline/Electronic Arts
PC CD-ROM
Minimi: 486/25, 4 Mt, MS-DOS 5.0 tai uudempi, CD-ROM 300 kt/s, VESA-yhteensopiva SVGA
Äänituki: Sound Blaster -yhteensopivat
Ohjaus: N
Kiintolevy: 11 Mt
Testattu: PC 486/66, SB





Silloin tietää pelaavansa hyvää peliä, kun pulssi kiihtyy ja adrenaliinia erittyy litroittain. Paitsi jos se johtuu pelkästään turhautumisesta ja silkasta kiukusta, niin kuin Little Big Adventuressa.

Pieni suuri mies Citadelista

Little Big Adventure on retki läpi surrealistisen ja vaarallisen Twinsunin planeetan. Pelin on suunnitellut ja ohjannut Frederick Raynal, Alone in the Dark ykkösen tekijä, joten meriittejä pitäisi riittää. Toisin kuin synkät ja painostavat Alone in the Darkit, LBA sijoittuu humoristiseen fantasiamaailmaan.

Twinsunia asuttaa neljä rotua: ponihäntäiset quetchit, elefanttimaiset grobot, pyöreät spherot ja luikut rabijänöt. Planeettaa hallitsee paha ja ilkeä tohtori Funfrock, joka on orjuuttanut kaikki kansat ikeensä alle. Kurjuudessa diktatuurin alla elävät kansalaiset unelmoivat Legendasta...

Pelissä ohjaillaan Twinseniä, quetchi-poikaa, jolla on pahoja aavistuksia maailman menosta. Peli alkaa sairaalavankilasta, jonne Funfrock on Twinsenin toimittanut, ja alkudemossa nähtävä Twinsenin painajainen antaa hyvän alkuvirityksen pelin tarinalle. Seikkailun edetessä Twinsen löytää erilaisia tavaroita, juttelee eri hahmojen kanssa ja painajaisten syy alkaa hahmottua. Mukavana piirteenä pelissä on vain vähän perinteisille seikkailupeleille tuttua tavaroiden hakemista ja niiden käyttämistä taas uusien tavaroiden saamiseksi, peli on enemmänkin tasohyppelyn ja seikkailupelin yhdistelmä, mukana ripaus Ultimaa.

Maailmaa katsotaan isometrisesti eli vinosti ylhäältä, ja kerralla nähdään, kiitos SVGA-grafiikan, varsin iso alue. F5-näppäimellä voidaan vielä zoomata lähemmäksi, jos tarve vaatii. Ohjaus muistuttaa Alone in the Darkin ohjausta, eli nuolinäppäimillä ohjataan ukkoa ja välilyöntiä pohjassa pitämällä aktivoidaan erikoistoiminta.

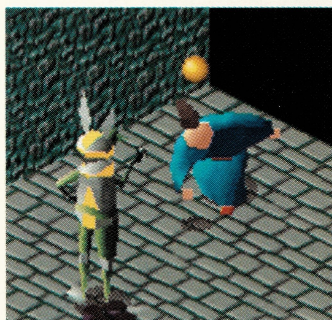


Hiipien tai harppoen

Twinsenin liikutteluun on neljä tapaa: normaali, urheilullinen, taistelu ja hiiviskely. Normaalimoodissa sankari laahustaa eteenpäin ja välilyönnin painallus saa hänet etsimään esineitä tai aloittamaan keskustelun lähellä olevan henkilön kanssa, urheilumoodin valinta saa Twinsenin harppomaan eteenpäin nopeasti ja suurin askelin.

Taistelumoodinen maailmanpelastaja kituuttaa eteenpäin humalaisesti huojuen ja oudosti äheltäen, kuitaten bonukseksi kaksi lyöntiä ja potkun. Huitoa voi välilyönnin painamisella automaattisesti, mutta tosipelaajat ottavat turpaansa itse kursorinäppäimiä hakaten. Tavasta riippumatta Twinsen todennäköisesti kuitenkin kuolee.

Pahan paikan tullen sankari voi myös siirtyä hiipimismoodiin, jolloin Twinsen hipsii varovasti päkiöillään. Toimintanäppäimen kosketus saa hiippailijan kumartumaan tai muuten piiloutumaan lähellä oleviin esineisiin tai niiden taakse. Tästä saattaa joskus olla jopa hyötyä.



Ota koppi, limanuljaska!



Hissun, kissun, hissun, kissun.

Twinsenin kontrollointi on helppoa, esineitä saadaan mukaan kävelemällä niiden läheltä ja avaimia käytetään automaattisesti ovien kohdalla. Huonona piirteenä Twinsen saa vahinkoa törmätessään johonkin, esimerkiksi sohvaan. Saattaa olla realististakin mutta myös pirun raivostuttavaa.

Kaikki pelin liikkuvat osat on tehty gouraud-varjostuksella ellipsoideista tai polygoneista. Polygonitekniikan ansiosta Twinsen ja muut pelihahmot on animoitu uskomattoman hyvin. Atleettimoodin juokseminen näyttää juoksemiselta ja paikallaan ollessaan Twinsen ottaa hupaisia hyppyaskelia. Hupaisaa hiiviskelyä säestää piirretyistä tuttu "hiiviskelymusiikki". Myös maisemat ovat kauniita, vaikka hieman kliinisiä renderoiduista esineistä johtuen. Renderointi tuntuu olevan päivän sana, minusta vanhat

Ultima-tyyliset maisemat tuntuivat paljon hauskemmilta.

Typeryyttä yli normien

Alun sairaalavankilasta pakenemisen yhteydessä tulee pelin mekaniikka tutuksi. Tutuksi tulee myöskin idioottimainen pelin save-toiminto. Manuaalin käsitys kaikkien aikojen suurimmasta munauksesta on se, että pelaajan ei tarvitse huolehtia pelin tallentamisesta vaan ohjelma tallentaa tilanteen automaattisesti aina tietyissä kohdissa. Ihan hienoa, mutta miten päästään vanhoihin tilanteisiin käsiksi kun tilanteet tallentuvat aina toistensa päälle?

Save-toiminnon sijasta on kopiointitoiminto, jolla voi käytössä olevan save-slotin kopioida toiselle nimelle. Ruudun vaihtuessa pelitilanne tallentuu, ja yleensä kannattaakin tällöin kopioida tilanne talteen. Kaiken kaikkiaan uskomatonta sähläystä, miksi ihmeessä ei tavallinen tallennustoiminto käynyt?

Sierran pelejä aikoinaan syytettiin yllättävistä äkkikuolemista, mutta LBA on kaksin verroin pahempi. Jo väärän oven valinta aiheuttaa äkkikuoleman, joka tuntuu kaksin verroin pahemmalta, kun edellinen save-piste löytyy ehkä kymmenenkin minuutin takaa. Kun elämät ovat loppu, joutuu aloittamaan saaren alusta, mutta samalla peli säästää saaren aloituksen käytössä olevan saveslotin päälle. Ei siis riitä, ettei voi tallentaa kun haluaa, vaan pahimmassa tapauksessa peli tuhoaa tallennuksen. Kerran typerä autosave säästi pelini kahden sotilaan väliin, joten se slotti meni samalla käyttökelvottomaksi.

Peli imee mutta tunnelma ei

Vaikka pahimpana vikana on turhauttava ja typerä savetoiminto, ei pelin tunnelmaakaan pääse kehumaan. Joku toinen saattaa ehkä pitää pelin hahmoja viehättävinä, minusta ne ovat inhottavia. Tekisi mieleni talloa liiskaksi jokainen hintahtava elefantti ja kapinen rabijänö, mukaan lukien itse pelihahmo. Peli huvittaa vasta kun epäonnistuneen pakoyrityksen jälkeen päähahmo saa selkäänsä.

Äniefektit ovat hyviä ja CD-musiikki on komeaa, mutta puhutut tekstit kuulostavat ylinäytellyiltä ja teennäisiltä. Näyttelijät yrittävät muuntaa ääntään roolihahmon mukaisesti, mikä latistaa tunnelman pahasti. Ilmeisesti ei ole ollut varaa palkata kuin muutama paikallisen Penniteatterin hylkäämä sönköttäjä. Tai sitten kyseessä on "taiteellinen valinta". Huolimatta lupaavasta tekijäkaartista LBA muistuttaa turhauttavuudessaan lähinnä AITD kakkosta, ykkösen hyvästä pelattavuudesta ei ole jälkeäkään.

Pari pikavinkkiä, jos vaivalla säästetyt viikkorahat ovat jo Electronic Artsin holveissa: Vankilasta pääsee karkuun helposti kun vetää lättyyn vartijoita, kannattaa juosta lähelle ja antaa soida. Muuten ei kannata tapella ennen kuin taikapallo löytyy, koska aivottomia sotilaita pääsee karkuun tappelemattakin. Taistelu on pallon löytymisen jälkeenkin yhtä tuskaa, koska sotilaat ja muut örvelöt ampuvat aivan liian nopeasti, lisäksi tapetut örkit heräävät henkiin aina ruudun vaihtuessa. Toisaalta välillä taistelu on luonnottoman helppoa, jos pääsee heittämään kuulaa suojaisasta paikasta.

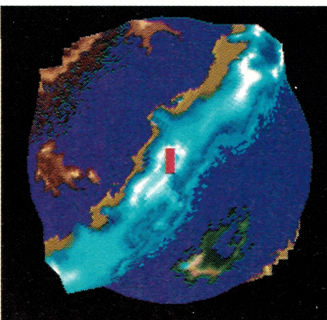
Pekka Ihanne



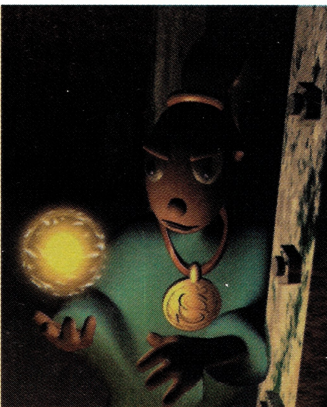
Miksi ovet ei aukene meille, onko rotumme syytä tää?

Jippiiii!





Kolmiulotteinen pyöritettävä kartta näyttää paikat selkeästi.



Hyvää

- Varmasti jollain perverssillä tavalla viehättävä.
- Kaunis ja paljon yksityiskohtia.
- Erilainen.

Huonoa

- Huono pelattavuus.
- Äkkikuolemat.
- Teennäiset näyttelijät.
- Älytön save-game-toiminto pilaa kaiken.
- Vaikeustason valitsin puuttuu.

Pienet puutteet pilaavat koko pelin. Vaikea typerä seikkailu.

Seikkailu

65

Vain masokisteille

Mikä vahinko. Little Big Adventure olisi voinut olla loistava peli, mutta se on totaalisesti onnistuttu pilaamaan typerillä suunnittelumokilla. Taide on kautta linjan kaunista, ja äänipuolikin tyylikäs. Mutta se pelattavuus, se pelattavuus...

Ensimmäinen ja kaikkein traagisin virhe on se, ettei peliä saa itse tallentaa. Jos suunnittelijoiden idea hauskuudesta on joutua pelaamaan aina kuoltuaan puoli peliä uusiksi, niin siitä vaan. Normaaleille ihmisille jo miljoonaan kertaan pelatun kohdan junnaaminen yhä uudelleen ja uudelleen ei liene varsinaista huvia.

Toiseksi ruudun skrollaamattomuus alkaa hyvin pian ottamaan kupoliin oikein reilummalti. Miksei, voi miksei, kuva voi liikkua ja pitää Twinseniä koko ajan ruudun keskustassa? Nyt pelaaja joutuu koko ajan keskittämään kuvaa enteriä hakkaamalla, eikä sekään aina toimi. Nimittäin lähestyessään ruudun reunaa sankari ei näe jo ampumamatkan päässä odottavaa kloonia, joka seuraavaksi rei'ittää pahaa aavistamattoman pelaajan valoa nopeammin.

Tästä päästäänkin seuraavaan valituksen aiheeseen, taisteluun. Niin Alonen ohjaajan peli kuin LBA onkin, on tappelua pelissä aivan liikaa ja liian vaikeana. Lähitaistelu nyrkein ja potkuin on yleensä aivan epätoivoista vihollisten ollessa superkestäviä ja hypernopeita. Kauempaa viskottavan taikapallon heitto on taasen epätarkkaa onnenkauppaa, sillä mukana ei ole minkäänlaista tähtäinsysteemiä, edes pieni tähti aseen pääasiallisessa lentosuunnassa olisi ollut suuri parannus. Siinä vaiheessa, kun pelaaja on saanut suuntiman aikaiseksi, häntä jo suolataan vartijoiden aseilla niin, ettei hän voi kuin huudahdella kivusta ja katsoa hahmonsa elinvoiman ehtyvän. Luotisateessa liikkuminen on käytännössä mahdotonta.

Jopa liikkuminen on onnistuttu tekemään rasittavaksi. Normaali kävelynopeus on juuri sen verran liian hidas, että se alkaa hatuttaa melko pian. Juostessaan Twinsen liikkuu kyllä vauhdikkaasti, mutta törmätessään seiniin tai esteisiin hän loukkaa aina itsensä. Ja törmäilyä tapahtuu paljon.

LBA:ssa on lupausta huippupisteille ja huippunautinnoksi, mutta peli kääntyykin huippukärsimykseksi. Mukana on liikaa virheitä, jotta LBA:n pelaamista voisi kutsua edes hyväksi ajanvietteeksi. Jos pidät itsesi ruoskimisesta ja lasinsirujen syömisestä, pidät luultavasti myös LBA:sta. Minä en.

Tapio Salminen

Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s

60

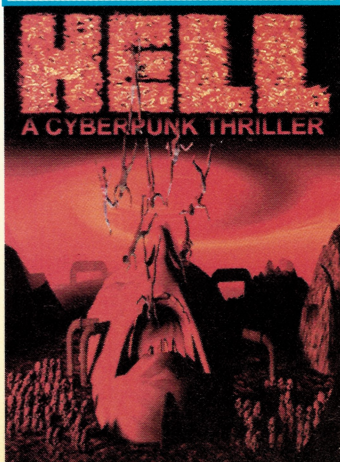
Hell: A Cyberpunk Thriller

Take2/Gametek
PC CD-ROM
Minimi: 386SX/33, 4 Mt RAM (EMS), SVGA, CD-ROM 150 kt/s, hiiri
Äänituki: Sound Blaster(Pro, 16, AWE32), AdLib, Wave Blaster, Covox Sound Master II, PAS, GUS, SCC-1, LAPC-1
Kiintolevy: 23 Mt
Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

Käsi, joka VANHAA KEHNOA keinuttaa

Sarjiskaupan seinällä roikkuu oudon tuttu juliste.

●● Hell on uusin tulokas cyberpunkista innoituksensa saaneiden pelien yhtäkkiä kasvaneeseen tulvaan. Ja kyllähän ne aina kelpaavat, Dante Schön! Vaan onko Hell pelkkää kromia vailla sisältöä vaiko eikö?



Vuoden 2095 Washington DC ei ole kiva paikka. Kaaos on valloillaan: jengisodat riehuvat ja demonit metsästävät uusia uhreja katujen varjoissa. Helvetti ei ole enää uskonnollista huuhaata, vaan synkkää todellisuutta. Helvetin portteja ei kuitenkaan avata milloin tahansa, sillä se on Amerikkaa hallitsevan Jumalan Käsi -organisaation käyttämä ei-toivottujen henkilöiden karkoituspaikka. Ja näitähän riittää, sillä lähes kaikki on kiellettyä: sarjakuvat, keinotodellisuus, hyvä musiikki, kaikki hauska.

Jumalan Kädellä on jopa oma poliisivoimansa, ARC. Siihen kuuluu lukematon määrä miehiä ja naisia, jotka uskovat tekevänsä oikein auttaessaan Käden toimintaa. Agenttien Gideon Eshanti ja Rachel Braque usko työnantajansa saa kuitenkin eräänä yönä vakavan iskun, sillä Käden iskujoukot yrittävät murhata heidät kesken yöunien. Taistelukoulutetut agentit onnistuvat tietysti karkaamaan. Ja luonnollisesti halu saada Käden motiivit selville on melkoinen. Saadakseen vastauksen sankaripari joutuu ottamaan osaa niin Helvetin valtataisteluihin kuin Kättä vastustavien kapinallistenkin toimintaan.

Kaksin ryhmässä

Gideon ja Rachel aloittavat seikkailunsa kahdestaan, mutta pian heidän mukanaan kulkee maksimissaan kolmen hengen avustajaryhmä. Hahmoilla ei ole kehittyviä kykyjä, mutta jokaisella on erikoistaitonsa, esimerkiksi väärentäjästä on hyötyä tietyn passin hankkimisessa tai räjähdeasiantuntija osaa hoitaa isot paukut pelaajaa paremmin. Ruudulla näkyy vain sankaripari, muiden ryhmän jäsenten osuus jää keskustelujen ja tapahtumien kommentointiin.

Hell tuo alkuhetkistä lähtien vahvasti mieleen 'Prosen Blood-Netin, jossa pelaaja komenteli New Yorkin kyberpunkmaisessa maailmassa vampyyriksi muuttuvaa dekkeriä. Hell ei pahemmin piilottele yhtäläisyyksiä ja jopa kumartaa esikuvalleen: erään kaupan seinältä roikkuu juliste BloodNetin kuolinruudusta.

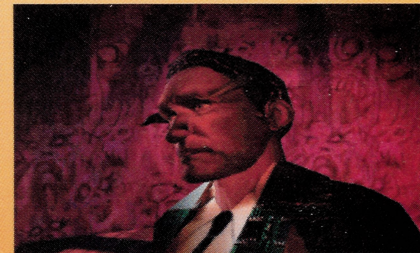
Kaupunkia täplittävien baarien ja jengipiilopaikkojen välillä kuljetaan valitsemalla kohde kaupungin kartasta. Itse tapahtumapaikoilla sankarit toimivat kuin mitkä tahansa seikkalupelin päähahmot. Tullessaan kiinnostavan kohteen ylle hiiripointteri muuttuu mahdollista toimintaa kuvaavaksi, esimerkiksi puhekumppanin paljastuessa esiin tulee ihmispää ja poimittavaa esinettä ilmaisee luurankokäsi. Vasemmalla hiiren napilla pelaaja liikkuu ja suorittaa ikonien ilmaisemat toiminnot, oikealla peli antaa kuvauksen kohteena olevasta esineestä tai henkilöstä. Systeemi on helppokäyttöinen, joten sen avulla ei voi missata mitään ruudusta löytyvää.

Ruudun ylälaidasta esiin ponnahtaa paneeli, josta löytyvät niin inventaario kuin kaupungin karttakin. Kuten pitääkin, inventaariossa voi yhdistellä esineitä toisiinsa ja tutkia niitä tarkemmin.

Enter password now

Ongelmiltaan Hell on sekoitus perinteistä esinekeskeistä ratkaisua ja sanaleikkejä. Esineongelmien vaikeustaso on mukava, ja peli soljuukin eteenpäin ilman ongelmia. Sanaleikit ovatkin sitten aivan eri maata. Suunnittelijat ovat ilmiselvästi rakastuneet omaan nokkeluuteensa, sillä sanoihin liittyviä probleemoita on aivan liikaa. Ei kulu viittä minuuttia, ettei sankaripari törmää salasanasuojattuun tietokoneeseen tai tunnussanaa utelevaan ovimikkoon. Joihinkin tehtäviin on vastaus helposti löydettävissä tarkalla keskustelujen kuuntelulla ja kuvien tutkimisella, mutta suurin osa tehtävistä on yksinkertaisesti turhauttavan hankalia.

Vaikka pidän itseäni melko nokkelana sanaleikkien ratkaisijana, poltin pinnani useammin kuin kerran nuijiessani koneelle



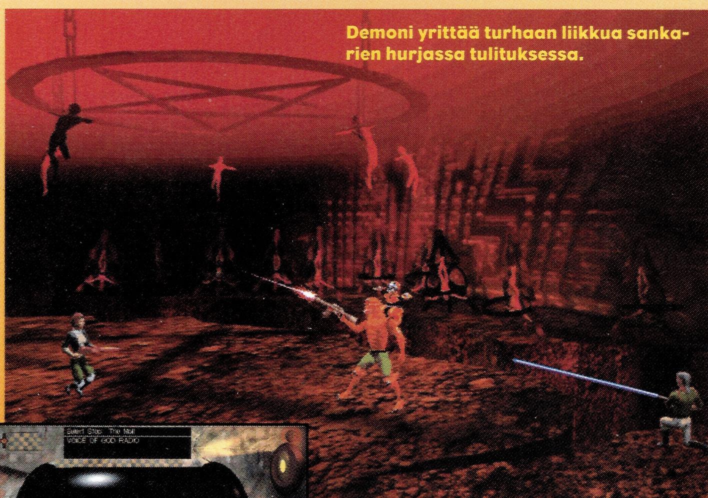
Ulkonäöstään huolimatta Mr. Beutiful on demoni. Hän on vain päättänyt hoitaa paikallisia asioitaan enemmän ihmismäisessä muodossa.







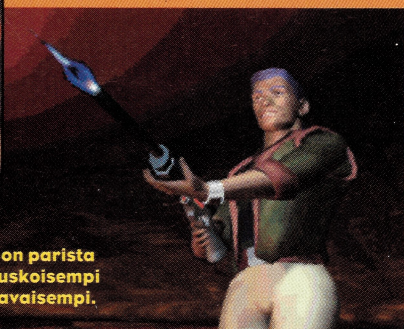
Yläreunasta paljastuva paneeli tuo mieleen 'Prosen BloodNetin.



Demoni yrittää turhaan liikkua sankarien hurjassa tulituksessa.



Kaupungin kartta. Kohdetta klikattaessa esiin tulee lähikuva rakennuksesta, johon ollaan menossa.



Gideon on parista herkkäuskoisempi ja luottavaisempi.

yhä uusia ehdotuksia aluksi niin helpolta vaikuttaneeseen arvoitukseen. Monta kertaa eteneminen on vain yhdestä typerästä sanasta kiinni, ja usean tunnin koneen ääressä arvailu on omiaan tuhoamaan niin pelin kiinnostusta kuin pelaajan aivosolujakin.

Keskustelkaamme asiasta

Gideon ja Rachel keräävät tietonsa kyselemällä ja haastattelemalla, onneksi Washingtonin omalaatuinen asujaimisto on valmiina jutusteluun. Sanailun alettua se useimmiten kulkee loppuun antamatta pelaajalle mitään vaikutusmahdollisuuksia. Joskus kuitenkin tarjoutuu mahdollisuus kysellä tietyistä asioista, ja ruutuun ilmestyy useampi vaihtoehto. Tätä harrastetaan aivan liian harvoin, ja silloinkin valinnat eivät toimi kunnolla. Pelaajan täytyy pääsääntöisesti plarata läpi kaikki keskusteluvaihtoehdot, joten on oikestaan aivan sama, valitseeko hän jutut vai katseleeko valmista jutustelua.

Keskustelut voi milloin tahansa katsella uudelleen ruudun yläreunan paneelissa olevalla nauhurilla. Keskustelua voi etsiä joko tapahtumapaikan tai henkilön nimen mukaan, ja kaikki puhujat voi listata aakkos- tai aikajärjestyksessä. Toisin kuin BloodNetissä, tämä systeemi toimii hyvin ja on todella kullan arvoinen. Haluttu juttu on helppo löytää ja useasti keskustelujen tarkka kertaaminen on salasanaongelmien ratkaisun avain.

Väkivaltaisessa maailmassa ei ajoittaiselta väkivallalta voi välttyä, mutta Hellin taistelusysteemi ei pakota pelaajaa likaamaan toiminnalla käsiään. Taistelut toimivat ongelmapohjaisesti, joka tarkoittaa, että ennen niihin lähtemistä on tehtävä tietyt ennakkovalmistelut. Esimerkiksi demonin tappaminen vaatii tietoja eräältä henkilöltä, ilman strategiavinkkejä sankarit vain tapattavat itsensä. Idea on toimiva eikä aja seikkailupuristeja väkinäiseen toimintaan.

Elokuvakaupungin antia

Myös Hell on rohmunnut osuutensa Hollywoodin näyttelijäännista. Pelin lippulaivana ääntelee itse Dennis Hopper, joka vetääkin yhden parhaista kuulemistani ääniraidoista demoni Mr. Beautifulina. Mukana ovat myös Stephanie Seymour, Grace Jones ja Geoffrey Holder. Näistä ainoastaan Seymour esiintyy omalla naamallaan, muista kuuluu pelkkä ääni. Pelin puhutut keskustelut on näytelty taidolla, eikä niitä seuratessa kiusaannu. Tekstin saa halutessaan myös esiin.

Hellin grafiikka on kauttaaltaan renderoitua ja todella kaunista. Valoa ja varjoa on osattu käyttää tehokkaasti, ja hahmoanimaatiotkin ovat tyylikkäitä, kaukana renderoitujen kasvojen normaalikulmikkuudesta. Olisivatpa Dragon Loren tekijätkin ottaneet oppia Helvetistä.

Videonpätkiäkin löytyy, ja nekin ovat onnistuneita eivätkä erotu liikaa muusta taiteesta. Äänipuoli on hyvän puheen lisäksi melko hiljainen, tehosteet ovat hyviä, mutta niitä on harvassa, muutama aseen jyrähdys tai koneen hurahdus liikuttaa ilmamolekyylejä aiheuttaen kuuloaistimuksen syntymisen. Musiikki on tasapaksua jumputusta, semminkin kun peli ei suostunut ymmärtämään systeemistäni löytyvää Rolandia laisinkaan.

Puutteistaan huolimatta Hell tarjoaa paksunahkaiselle seikkailijalle hyvän tarinan, joka on esitetty hillityn tyylikkäästi, ja ilman massiivista salasanaongelmien tulvaa Hell olisi helvetin hyvä. Minä viihdyn Helvetissä, vaikka siellä käydessäni todella meinasin heittää kaiken toivoni koodeja ratkoessani. Vaan mikäpä helvetti olisi ilman kidutusta. Lyhytpinnaiset älköön vaivautuko.

Tapio Salminen

Hyvää

- Kaunista renderoitua taidetta.
- Hyvin näytelty puhe.
- Helppo käyttöliittymä.

Huonoa

- Musiikki mitäänsanomatonta.
- Liikaa karmaisevia salasanaongelmia.

Tyylikäs seikkailu putoaa huippupisteiltä rasittavien koodiratkomisien takia.

Seikkailupeli

85

Hoo, miksi olet noin musta?

AD&D: Menzoberranzan

SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.01 (päivitetty)
Minimi: 386/40, 4 Mt (EMS), CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Aria, Sound Canvas, Soundscape, Wave Blaster, Soundman Wave, SW 32/CW 32, Gravis Native Mode, kaikki Sound Blasterit (ei AWE)
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 11 Mt
Muuta: Buginen, Pelit-BBS:stä löytyvä 1.01 auttaa ja 1.1. on tulossa.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 450 kt/s



SSI:n ja AD&D:n yhteinen taival alkaa olla pikkuhiljaa kuljettu loppuun, mutta ehtipä firma julkaista vielä teknistä jatkoa Ravenloftille. Tällä kertaa seikkaillaan drowien, eli tuttujen mustien haltioiden maanalaisessa maailmassa.

Suuren ja pahan lohikäärmeen tappamisen jälkeen on syytä juhlia ja vaikka pikkuisen humaltua. Juuri näin tehdään sankareittemme kotikylässä, mutta fiestan jälkeisenä yönä tapahtuu karmeita. Mustat haltiat, drowit, hyökkäävät kylään, polttavat sen maan tasalle ja kaappaavat mukaansa muutamia vankeja.

Tunnelmaa

Menzoberranzan alkaa vaikuttavalla hahmojen luonnilla. Renderoituja animaatioita ja mahtipontisia sepustuksia kuunnellen luodaan puitteet kahdelle sankarille normaalien AD&D-normien mukaan. Kykypisteet saa luonnollisesti taas nostettua maksimiin.

Peli alkaa kaupungin kapakasta, joka on yllättävän kauniin näköinen verrattuna aiempiin pelkistettyihin luolasokkeloihin. Liikkuminenkin yllättää iloisesti: Maastossa voi viimein liikkua vapaasti Ultima Underworldeistä tuttuun First Person -tyyliin. (Ei, en ole pelannut Ravenloftia).

Hienoinen kävely tuo kahden hengen sankariryppään baarimikon luo. Lisää iloisia yllätyksiä: Miehen kanssa voi jutella ja valita pelkän yes-no:n sijasta ihan oikeita lauseita. Lisäksi hahmot äityvät pelin edetessä silloin tällöin toteamaan jotain älykästä tyyliin "Auttaisikohan se hyppy-loitsu meitä pääsemään tuonne korkealle?"

Kevyttä virtuaalifantasiaa

Menzoberranzan yrittää olla jonkinlainen kevyen luokan virtuaalifantasiapeli. Vaikka liikkuminen onkin ainakin näennäisesti vapaata (alueen pohjana ovat yhä kohtisuorat seinät ja blokit), se ei ruutupaperilla seikkailuun tottuneita haittaa.

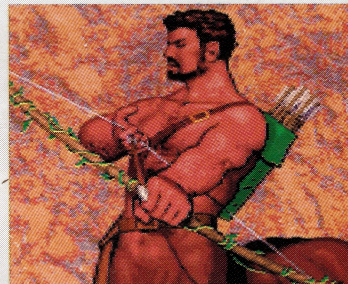
Niille, joille vapaa liikkuminen on kammottava kulttuurishokki ja suoranainen pyhäinhäväistys on tarjolla vanha kunnon blokki kerrallaan -liikkuminen, jolloin ryhmä pomppii kolmen metrin askelein ja kääntyilee suorissa kulmissa. Blokkiliikkuminen on joissain tilanteissa käytännöllisempi (nopeampi) tapa edetä kuin vapaa liike.

Pelin automaattikartoitus on paras näkemäni. Kartalle tallentuu tietoa line of sight -periaatteella, eli karttaan piirretään vain se alue, minkä hahmot näkevät. Onneksi tietokoneen näkökenttä kantaa paljon kauemmas kuin ihmissilmän.

Kun joku alue on kerran kartoitettu, ilmestyvät siellä tapahtuvat muutokset kartalle automaattisesti. Esimerkiksi vipujen vaikutukset salaoviin, hirviöiden liikkeet ja esineitten paikat näkyvät. Ei ehkä niinkään realistista, mutta hyvin käyttäjäystävällistä. Valitettavasti karttatilassa ei voi liikkua, eikä edes pientä karttaikkunaa saa näkyviin seikkailutilassa.

Maastossa on melkoinen määrä kaiken maailman esineitä, joista suurin osa kuuluu taustagrafiikkaan. Ikkunoista tiirailut ynnä muut edistyneemmät asiat voi unohtaa. Onneksi maastosta sentään löytyy muutamia erikoisesineitä, joita voi räpellellä.

Uutena ominaisuutena vuorokaudenajat vaihtelevat. Tosin ajanjaksojen vaihtelulla ei ole muuta merkitystä kuin pelin valoisuuden kasvaminen tai väheneminen. Mikäli yö sattuu yllättämään keskellä sokkeloa on parasta tuhlata joku kevyen tason loitsu ja pistää porukka unten maille aamuun asti tai muuten joutuu reittiä tunnustelemaan hakkaamalla päätään seinään. Pahinta pimeydessä on kuitenkin se, että hirviöitä ei näe ennen kuin ne ilmestyvät suoraan nenän eteen.




Hirviöt eivät enää kärsi legotaudista.

Lennä ja levitoi

Menzoberranzanin kevyt pelisysteemi ynnä virtuaalifantasia on periaatteessa tappavan tehokas yhdistelmä, eikä juonessakaan ole valittamista. Drowien hyökkäyksen takana ei nimittäin ollut pelkkä ryöstösaaliin himo tai kateus pinnalla eläviä kohtaan: he etsivät heimonpetturi Drizziä.



Luopio liittyy mukaan seikkailijaporukkaan jo pelin alkuvaiheessa.

Seikkailu siirtyy ennen pitkää maan pinnalta drowien synkkään maailmaan. Hahmot muun muassa naamioituvat mustiksi haltioiksi ja vaeltelevat ympäri drow-kaupunkia, jonka arkkitehtuuri vaatii ahkeraa levitaatio- ja lennä-loitsujen käyttöä.

AD&D-peli kun on kyseessä, on hahmoilla taas rajoituksia, joita ei voi tällä kertaa kiertää edes monitaitoisilla hahmoilla: soturimaagihaltia ei osaa taikoa, jos kädessä on miekka tai päällä jotain lakanaa raskaampaa. Onneksi sentään jostain on luovuttu: hahmojen tasot nousevat vaikka keskellä kiihkeintä taistelunmätkettä.

Valitettavasti mukaan mahtuu taas ärsyttävä "täällä ei uskalla levätä" -ominaisuus. Kun nukkuminen onnistuu, voikin ottaa vaikka parin viikon tirsoja varsin huoletta. Kleeriä ryhmässä ei juuri tarvitse, sillä satunnaisia hirviöitä ei ole vielä tähän mennessä saapunut keskeyttämään lepäilyä.

Sanan säilä

Kun kerran kyse on "virtuaalimaailmasta", toimivat hirviöt hieman standardikamaa paremmin. Joittenkin örmyjen kanssa voi vaihtaa sanan tai pari ennen miekanheilutusta ja muutamasta tappelusta pääsee luistamaan sanan säilällä.

Taistelut ovat aika nopeatempoisia hutkintoja, joissa jokainen ryhmän lyöntikykyinen hahmo huitoo sitä vihollista, jota hiirellä osoitetaan. Loitsittaessa toiminta pysähtyy kuin seinään ja pelaaja voi rauhassa tähtäillä mihin tulipallolla täräyttää. Ja tietysti peli taukoaa myös vihollistaikureiden toiminnan ajaksi. Onneksi loitsuefektit ovat lyhyitä, joten pitkä taukoja ei pääse syntymään.

Loitsut ja heittoaseet käyttäytyvät hivenen oudosti. Periaatteessa ne lentävät aina kohti ruudun keskustaa, mutta aina silloin tällöin ne tuntuvat osuvan myös vähän sivummallakin seisoviin. Alueloitsut vaikuttavat vain yhden blokin olentoihin kerrallaan, eli hirviöjonojen käristämisen salamoilla jää haaveeksi.

Helpoiten örkkienlahtaaminen onnistuu kuitenkin vanhalla tutulla osu ja juokse -tekniikalla. Varsinkin blokkiliikkumistilassa eteneminen on niin ripeää, että ilmat saa pihalle kovemmaltakin möröltä.

Imua riittää

Menzoberranzanin tekniikka on suorastaan esimerkillistä. Peli käyttää VGA:n 320x400-tilaa, eli pystysuunnassa on tuplaten pikseleitä normaaleihin peleihin verrattuna. ISA-väyläisessä 486/33:ssa joutui vähän laskemaan yksityiskohtatasoa, mutta muuten peli pyörii vallan jouheasti.

Ääni- ja efektipuoli ei jää paljonkaan jälkeen Dark Sun 2:sta. Kun vihollinen osuu johonkin oman porukan jäseneen, kaiuttimista kuuluu tyydyttävä tuskanähkäisy. Vastavuoroisesti kun mörkö saa terästä kehoonsa, se värähtää tuskasta ja karjaisee kivusta. Kuollessaan olennot hajoavat hupaisassa räjähdyksessä tuhkaksi (heh.) Ylipäätään Menzoberranzan on teknisesti varsin edistynyt ja laadukas peli, joskaan ei mikään uusi Underworld. Ravenloftia pelanneet tietävät tasan tarkkaan mitä on edessä.

Näin siis teoriassa.

Henkilökohtaisesti haluaisin ampua ne SSI:n pelintestaajat, jotka ovat kehdanneet päästää näin bugisen tuotteen markkinoille. Ei paljoa naurata, kun maagi huomaa yhtäkkiä unohtavansa, kuinka loitsia tai kun inventaariosta häviää tavaroita tilannetallennusten yhteydessä. Lisäksi joskus ryhmä joutuu maastojen väliseen limboon, josta ei päästä ulos kuin pelin uudelleenkäynnistyksellä.

Useinmista bugeista selviää uudelleenkäynnistyksellä, mutta mukana on myös sellaisia ötököitä, jotka vaativat paluuta edelliseen tilannetallenteeseen (arvatkaapa kuka viisaana miehenä tallenteli vain yhteen kohtaan). Onneksi tätä kirjoitettaessa oli jo saatavilla pikaversiopäivitys 1.01, joka korjaa bugeista pahimmat, ja versio 1.1. on tulossa.

Bugien lisäksi pelinautintoa häiritsee hankala käyttöliittymä. Tavaranhallinnassa tarvitsee mitä ihmeellisimmissä tilanteissa normaalin hiirennamiskan painelemisen lisäksi tuplaklikkausta ja kakkosnappia ja kakkosnapin tuplaklikkausta.

Vioista huolimatta, mitä enemmän Menzoberranzania pelaa sitä enemmän siitä pitää. Mustien haltioitten salaisuuksia selvitellessä kuluu rattoisasti ilta sun toinenkin. Toivottavasti viimeisistäkin virheistä päästään eroon seuraavassa päivityksessä.

Ossi Mäntylahti



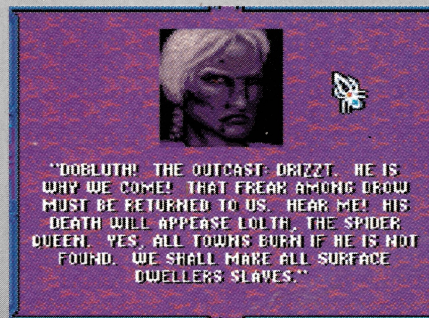
Lecrotta ei kuuntele järkipuhetta.



Virvatuli häikäisee gno[illegible]ja.



Paperinukkeinventaario.



Pieniä tunnelmaa luovia keskustelunpätkiä on ripoteltu sinne tänne.

Hyvää

- Paras näkemäni automaattikartoitussysteemi.
- Hyvä pelisysteemi.
- Mielenkiintoinen pelimaailma.

Huonoa

- Seikkailu on turhan suoraviivainen.
- Myyntiversiossa on hävyttömän paljon bugeja.

Menzoberranzan on päivityksen jälkeen yllättävän kiva peli. Tunnelma on kuin vanhoja Beholdereita kompatessa ja imua riittää.

Roolipeli

86

Nasta lautaan ja lankkuun



Powerdrive

Rage/Denton/U.S.Gold
PC CD-ROM
Minimi: 386SX, VGA, 580 kt perusmuistia, 384 kt EMS, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Roland, Sound Blaster, GUS
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 10 Mt (toimii myös suoraan CD:ltä)
Testattu: 486/50, SB Pro, CD-ROM 300 kt/s

Ylävinkkelistä katsottavat autopelit ovat jäänne menneisyyden hämärästä. Parhaimmillaan ne ovat erinomaisia, mukaansatempaavia kohelluskokemuksia, pahimmillaan nykiviä kankeasti kontrolloitavia itsensäkidutuskeinoja.

Powerdrivessä pelaaja osallistuu Maailmanmestaruusrallisarjaan, jossa ajetaan yhteensä 48 kilpailua kaikkiaan kahdeksassa maassa. Monte Carlo on ensimmäinen vierailukohde, myöhemmin käydään myös Suomessa, jossa yllättäen ajetaan asfaltilla. Lumi ja jää on varattu Ruotsin teille.

Kilpailut käydään joko yhtä(!) tietokoneen ohjastamaa autoa tai pelkästään kelloa vastaan. Ohjevihkonen tosin puhuu vastustajista monikossa, mikä on harhaanjohtavaa. Luvattuja taitoajotehtäviä ei myöskään ole eteen putkahtanut. Tie näkyy lyhyehkön matkaa eteenpäin, mutta onneksi näytölle pongahtavat nuolet auttavat ennakoimaan tulevaa mutkaa. Tiukan kurvin voi survaista sutjakkaasti "käsijarrukäännöksenä".

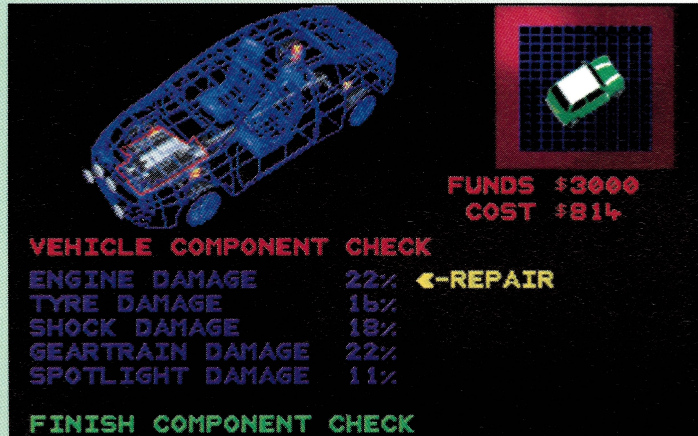
Onnistuneella ajolla – hyvä loppuaika ja sijoitus – saa palkkiorahaa, jota tarvitaan auton kunnostamiseen, kilpailumaksuihin ja uuden ajokin hankintaan. Mahdollisimman tarkka kärryä kolhimaton suoritus on siis suotavaa. Autoja on kaikkiaan kuusi kolmessa luokassa. Minillä tai Fiatilla aloitetaan ja päämääränä on Ford Escort Cosworthin tai Toyota Celican ohjaksiin pääseminen.

Peli jakaa salasanat ennen seuraavaan maahan siirtymistä, mutta pelitilanteen tallentaminen kiintolevylle onnistuu toisaalta jokaikisen kaahauksen jälkeen, mikä on huomaavaista. Radalta lojumasta voi kerätä rahaa, nitroja ja lisäaikaa. Samanaikainen kaksinpeli ei onnistu, mutta vuoronperään voi sentään kilpailuttaa kahdeksaa kaveria.

Powerdrivessä on puutteensa: vieritys ei hivele silmää, kontrollit eivät tunnu hyvältä ja kisat ovat tylsiä. Ruudunpäivityksen tulisi olla moitteeton, jotta nopeuden tunne olisi vakuuttava. Ohjattavuus on sujuvaa, mutta selkäytimen ja auton väliltä puuttuu se luonteva ja nautittava tällaisen simppelin pelin klassikoksi ylentävä yhteys. Kilpailut ovat lähinnä yksinäistä puurtamista jossakin johtoauton perässä, mikä takaa lattean tunnelman.

Samanaikaisen kaksin- tai nelinpelin uupuminen on kuitenkin Powerdriven pahin vika ja suorastaan rikollista. TUOMION JULISTUS: Pelituomioistuin on päätynyt yksimielisesti antamaan Rage-tiimin jäsenille kolme kuukautta Rise of The Robotsin YKSINpeluuta kullekin. Lieventäviä asianhaaroja ei ole. Tuomio astuu voimaan heti.

JTurunen



Vikojen korjaus on helppoa ja pakollista, jotta kisa voi jatkua.



Maaliintulo.

Jäärataharjoittelua.



Nuolet näyttävät tulevan mutkan suunnan.

Hyvää

- Yksinkertaiset ideat ovat joskus parhaita...

Huono

- ...kunhan ne vain toteutettaisiin kunnolla.
- Samanaikainen kaksin-, nelin-, 8-, 16 jne. -peli puuttuu.
- Missä tunnelma?

Ei kelpaa klassikoksi. Tunnelma ja ajamisen riemu puuttuvat.

Autopeli

65

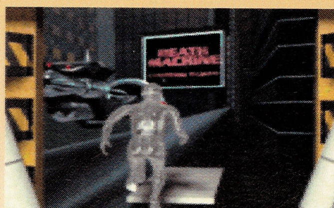
Turhuuden markkinat

● ● Taistelu maailmankaikkeuden turhimmasta pelistä käy kiivaana. SCI:n ehdokas Cyberwar on pakattu peräti neljälle CD:lle, pelattavuus on pyritty karsimaan mahdollisimman yksinkertaiseksi reaktiontestaukseksi ja peli-ideat on kaivettu ikivanhoista pelidemoista. Resepti kuulostaa lupaavalta.

Cyberwar

Sales Curve Interactive
PC CD-ROM
Minimi: 486SX/25, VGA, CD-ROM 150 kt/s, suositus 486DX/33, 4 Mt RAM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE 32), Soundmaster 2, Pro Audio Spectrum, AdLib Digitized, AdLib Gold 1000/2000, Microsoft Soundsystem, ESS 488/688 Audiodrive, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, General MIDI, FM MIDI
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 1 Mt
Testattu: 486, SB Pro, CD-ROM 300 kt/s







Cyberwar on löyhää jatkoa Lawnmover Manille, romppupelivillityksen alkuaikojen menestykselle. Jotain on jäänyt sankarillemme hampaankoloon ja paluu virtuaalimaailmaan on jälleen edessä. Tarkoituksena on kahlata kolmesta kaupunginosasta koostuva virtuaalikaupunki läpi ja selvittää seikkailun lopussa jököttävä mysteeri. Juoni on odotuksia nostattavan huono.

Pelintekijät ovat väsänneet superkoneilla kaunista, upeaa, silmiä hivelevää, CD:lle sullottua esirenderoitua grafiikkaa. Creature Shockin tasolle lopputulos ei aivan yllä, mutta Cyberwarin muuhun sisältöön suhteutettuna sen kuvallinen tyyli on kuitenkin riittävän mahtipontista.

Itse peli koostuu useasta eri alapelistä, joita selvittämällä päästään kaupunginosasta toiseen. Etenemisen voi tarkistaa muutoin hyödyttömällä karttaruudulla. Turhaa kuvamateriaalia on yllin kyllin kokonaisuutta somistamassa.

Heti ensimmäinen eteen tupsahtava alapeli (projectile range) on huono. Tarkoituksena on yksinkertaisten kontrollien avulla suunnata sädetykki virtuaalivastustajaa kohti. Ensin nousee korkeusviisari, sitten voimaviisari. Nappulaa painamalla pysäytetään molemmat viisarit ja tykki sylkäisee tulta pelaajan määräämään suuntaan. Hekumallisen pitkän välikuvituksen jälkeen seuraa uusi yritys. Reaktio napinpainalluksiin on hidas, mikä tukee oivasti kömpelöä tunnelmaa.

Turvaovet (security door) avataan puzzlepelitynkien avulla. Ongelmat ovat häkellyttävän helppoja palikkatestejä ja sopivat luontevasti Cyberwarin virtuaalihaasteiksi. Mystisten kuilujen yli päästään myös ongelmia ratkomalla (reverse engineering). Sankaria ohjataan ilmassa leijuvalta kuviolaatalta toiselle ja jos laatta on väärä, se keikahtaa alta pois. Puzzlen selvittää ennen kuin sen sumeaa logiikkaa ehtii ymmärtää.

Kellarissa odottaa mörköarmada. Hirviöistä kukin vuorollaan työntyy tyhmänrohkeasti esiin kolmesta eri ovesta. Pelaajan tehtävänä on tehokkalla pyssyllään poksauttaa ne armotta pikseleiksi. Häpeilemättömän tylsä elämys.

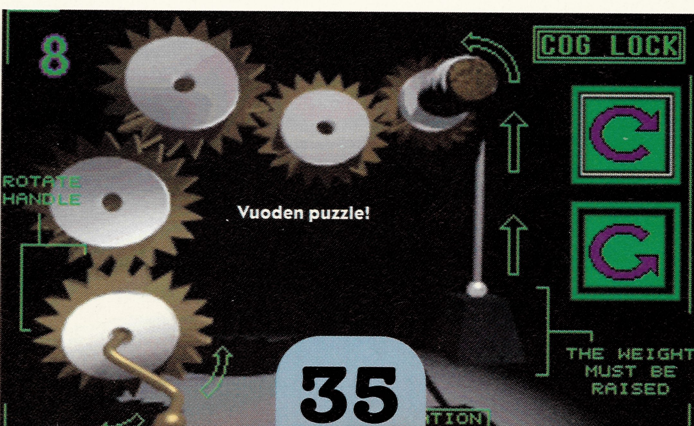
Sokerina pohjalla tulevat "toimintavaiheet". Circuit Cityssä huristellaan cybermopolla raidetta pitkin ja cyberboogiessa lennetään omaan virtuaalihipiään kiinnittyvällä ihmevempaimella pitkin virtuaalitunneleita. Kontrollit ovat molemmissa oivaltavan yksinkertaiset, vain ja ainoastaan reaktiokykyä testaavat. Circuit City on aluksi pelottavan mukaansatempaava elämys, mutta onneksi alati vaihtuvat kuvakulmat ja sekunnin murto-osan ajoitusta vaativat napinpainallukset pilaavat nautinnon nopeasti. Cyberboogie on taatusti turruttavaa suihkimista alusta loppuun.

SCI onnistuu erinomaisesti tavoitteessaan. Kolmelle CD:lle sullotusta materiaalista on suodatettu tylsä, yksinkertainen simppeleistä alapeleistä muodostuva kokonaisuus, jonka kruunaa mukana tulevan bonus-CD:n onneton, vastenmielinen ja lepsu musiikki. Cyberwar on lajinsa virstanpylväs, josta on paha parantaa. Tämän turhemmaksi peli ei voi tulla.

JTurunen



Seuraavan koettelemuksen valinta.



Vuoden puzzle!

Hyvää

- Hyvä grafiikka.
- Tekniikka pelaa.

Huonoa

- Toimintaosuudet silkkaa reaktiontestausta.
- Kokonaisuus löyhä.
- Puzzlet onnettomia.
- Musiikki surkeaa.

Cyberwarissa on muille pelifirmoille haastetta. Taistelu maailmankaikkeuden turhimmasta pelistä ei taatusti pääty tähän.

Puzzle/reaktiontestaus

Turhuutena **95**

Itse asiassa **15**

Pikkutarkkaa fantasiaa

Realms of Arkania 2: Star Trail

Attic/U.S. Gold
PC, PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 386, 4 Mt RAM (EMS), DOS 5.0 tai 6.x
Suositus: 486/33
Äänituki: AdLib, Sound Blaster (Pro), GUS, PAS, Roland (LAPC-1, MT-32, SCC-1), General MIDI
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 5-10 Mt
Testattu: 386/40, 4 Mt, SB, CD-ROM 300 kt/s



Roolipelien siirtämisessä tietokoneelle on kaksi tapaa: joko rankkaa numeronmurskausta tai tilastojen siirtämistä mahdollisimman näkymättömiin. Realms of Arkania -sarja tehoaakin parhaiten heihin, jotka rakastavat pyöritellä numeroita.

Huolimatta siitä ettei Arkania 1: Blade of Destiny ollut varsinaisesti arvostelumenestys, päätti Attic vääntää peliin jatko-osankin. Kaikesta päätellen peli oli siis alkuperäisessä kotimaassaan Saksassa myyntimenestys kaikesta huolimatta. Odotetavissa piti tietenkin olla korjauksia ykkösosan vikoihin, ja jo yksinomaan sillä saralla työmaata kyllä piisasi.

Ryhmä kasaan ja menoksi

Ei ollut kulunut kovinkaan kauan siitä, kun Blade of Destiny oli saatu hoideltua, kun uljaat sankarit olivat jo kaivamassa miekkojaan esiin naftaliinista ja matkaamassa kohti Kvirasimin kaupunkia, jossa heidän oli määrä tavata haltioiden lähettiläs. Ykkösosaa kalunneet pääsevät liikkeelle nopeasti ottamalla käyttöön vanhan seurueensa, muilla on aluksi edessä hahmojen luonti.

Koska Arkaniat ovat suoraan "oikeaan" roolipeliin perustuvia pelejä on hahmonluontikin sen mukainen: aluksi sijoitellaan hahmojen ominaisuuksiin pistearvoja, jonka jälkeen ne viilataan vastaamaan halutun ammatin vaatimuksia. Ne, jotka haluavat päästä vähemmällä nyhräämisellä hahmojensa kanssa, voivat valita pelin yksinkertaisemman version, jossa peli hoitaa hahmojen kykyjen ja loitsujen valinnat. Valittavia kykyjä on viitisenkymmentä, joskaan aivan kaikille ei edelleenkään ole keksitty kovin paljon järkevää käyttöä.

Jahka ryhmä on viimein saatu kokoon, voi itse peli alkaa. Tekemisen puutteesta ei ainakaan voi valittaa, sillä jo ensimmäisen vuorokauden aikana tehtävän antajia ropisee useampia kappaleita. Ensimmäisessä kaupungissakin on jo hieman tutkimista, ja alku meneekin toimintojen opettelemiseen.

Take me home, country roads

Tien päällä liikkuminen tapahtuu ykkösen tapaan suurella maastokartalla, jossa ryhmä suunnittelee reittinsä, jonka mukaan se tallustelee itsekseen leiriytyen välillä yön ajaksi. Roolipelimäinen realismi on hiottu tässäkin huippuunsa: huonommin varustetut hahmot voivat kehnolla säällä vilustua matkan aikana, ja leirillä on mahdollista huolehtia esimerkiksi ruoan ja veden etsimisestä ja yrttien keruusta. Matkustaminen sinänsä on melko pitkäveteistä lukuunottamatta satunnaisia vastaantulijoita, joiden kanssa voi mahdollisesti vaihtaa jonkin sanan.

Ryhmän osuessa kaupunkiin tai luolastoon vaihtuu näkymä tutuksi 3D-kuvaksi. Ykkösestä poiketen liikkumisen ei ole pakko tapahtua 90 asteen kulmissa kääntyillen ja tasaisin loikin edeten, mutta vapaata liikkumista sovellettaessa erityisesti eteenpäin meneminen on sen verran hitaampaa, ettei siitä käytännössä ole juuri hyötyä. Automaattikartta on liikkumisessa ehdoton apukeino, ja karttaan voi halutessaan tehdä muistiinpanoja. Kirjanpidosta on muutenkin huolehdittu hyvin, sillä pelissä on mukana päiväkirja, johon tärkeimmät tapahtumat kirjautuvat automaattisesti ja johon voi kirjoitella myös omia merkintöjään.

Nakkeja ja muusia vihollisista

Ennemmin tai myöhemmin ryhmä joutuu myös taisteluun, joka on valitettavasti lähes identtinen ykkösen kanssa, eli taistelut kestävät edelleen aivan liian kauan: joko hahmoilla ja hirviöillä on liikaa osumapisteitä, tai sitten aseet tekevät liian vähän vauriota ja osuminen on liian hankalaa.

Uskomattoman typerästi jousiaseiden käyttö vaatii edelleen sen, että vastustajaan on suora linja. Loitsut ovat sitä vastoin erittäin hyödyllinen ase, kunhan oppii käyttämään niitä hyödykseen, esimerkiksi sokeutusloitsulla vihollisjoukon tehon saa laskettua lähes nollaan. Miinuspuolena maagien loitsimiseen käyttämät astraalipisteet palautuvat kovin hitaasti, mikä hankaloittaa asioita erityisesti luolastoissa. Varsinkin hitaammilla koneilla myös liike taisteluissa on kovin tahmaista, mikä hermostuttaa toisinaan. Taisteluja ei onneksi käydä aivan joka käänteessä, joten puunmaku ei pääse tulemaan suuhun liian usein.

Vaikuttaa siltä, että pelintekijät ovat ottaneet vaarin valituksista, jotka liittyivät hahmojen kehnoihin kykyihin pelin alussa, sillä jo poistuessaan ensimmäisestä kaupungista ryhmä joutuu taisteluun, josta se palkitaan kahteen tasonnousuun oikeuttavilla kokemuspisteillä.

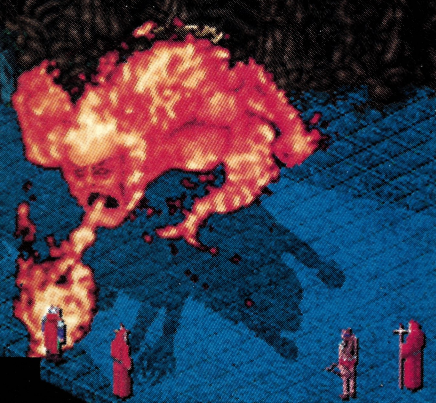
Hahmojen hahmottamista

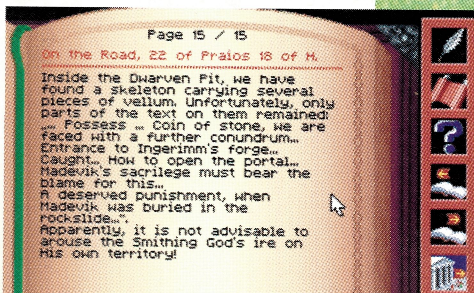
Koska jokaiseen hahmoon liittyen pelissä on dataa melkoiset määrät, ei kaikkia hahmotietoja ole saatu mahdutettua yhdelle sivulle. Hahmoikkunassa on mahdollista oikealla hiirennapilla valittavan valikon kautta tutkia hahmon eri ominaisuuksia ja kykyjä, sekä asetella tavaroita eri ruumiinosiin ja siirrellä niitä hahmolta toiselle. Tavaraa kertyy nopeasti melkoisia määriä, ja vaikka aluksi huomattava osa tuntuu tarpeettomalta rojulta, huomaa pelaaja piankin tarvitsevansa yhtä jos toistakin esinettä.

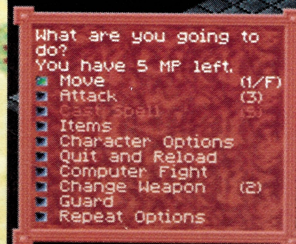
Liikoja tavaroita voi talletella suurissa kaupungeissa oleviin varastoihin, jotka kuitenkin ovat – realistista kyllä – alttiita ryöstöil-



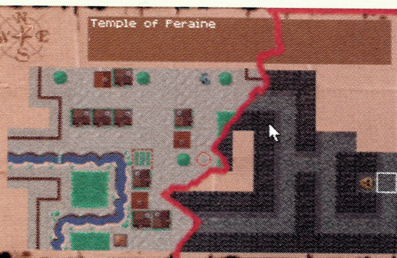




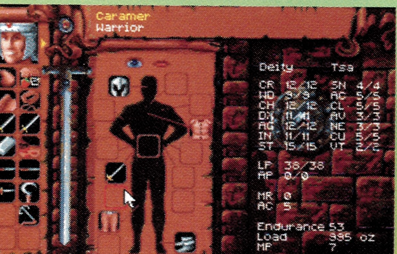














le, joten liian arvokkaita tavaroita niihin ei parane jättää.

Bugeja unohtamatta

Star Trailissa on onnistuttu korjamaan joitain ykkösen mokia: Pelin tallentaminen onnistuu nyt vapaasti, eli temppelien ulkopuolellakaan ei enää laskuteta älytöntä viittäkymmentä kokemuspistettä. Hahmojen kykyjä on paranneltu hieman, eikä taistelujakaan tarvitse käydä joka välissä.

Täysin loppuunmietittyä versiota ei kakkosesta kuitenkaan ole saatu, vaan joitain typeriä yksityiskohtia peliin on jäänyt, muun muassa luolastossa ryhmän saa parannettua yhä tehokkaasti vanhaan kultalaatikkotyyliin nukkumalla sellaisia parin vuorokauden mittaisia tirsoja, joiden jälkeen meno maittaa taas entistä paremmin. Onneksi sentään ryhmä suostuu nukkumaan yhdellä käskyllä maksimissaan vuorokauden verran. Toisekseen luolaholvissa remuten hahmot selviävät huomattavasti vähemmällä ruoalla kuin maastossa. Lisäksi hahmot saa luolastossakin heräämään automaattisesti auringonnousun aikaan, vaikkei heillä maan alla pitäisi olla minkäänlaisia ajanmittausvälineitä. Useat luolaholvit ovat valaistuja vaikkei ryhmällä olisi soihdun soihtua, ja siihen malliin. Myöskään kaikille hahmojen ominaisuuksille ja taidoille ei edelleenkään ole keksityt järkevää käyttöä, eikä kaikkia loitsujakaan välttämättä tarvita.

Näistä kämmäyksistä huolimatta Arkania 2 on selvästi realistisempi kuin muut markkinoilla olevat roolipelit, pieni viilaus olisi kuitenkin nostanut pisteitä selvästi.

Tekninen toteutus on kelvollinen ja grafiikka ajaa asiansa, jos nyt ei varsinaisesti hätkähdytäkään. Ääniä ei kovin paljon ole, mutta nekin on tehty tyydyttävästi, tosin digitoidussa puheessa kuuluu ikäviä naksahduksia, jotka paljastavat missä kohdin puhe on pätkitty osiin. Tavaranhallinta toimii pitkälti monista muista lajityypin edustajista tuttuun tapaan, joskin tietoa on pelin monipuolisuudesta johtuen melkoisesti.

Raskaan sarjan peli

Realms of Arkania 2 on selvästi tietylle kohderyhmälle tehty peli ja se ryhmä on oikean roolipelaamisen harrastajat. Pelin koko viehätys nojaa nimenomaan yksityiskohtaisuuteen ja yhtäläisyyksiin "oikeiden" roolipelien kanssa.

Keskivertotietokoneroolipelaajalle (mukava sanahirviö, eikö vain?) Arkania 2 on liian pikkutarkka ja raskassoutuinen, eivätkä he todennäköisesti tule pitämään siitä juuri sen enempää kuin ykkösestäkään. Siksipä RoA 2 ansaitseekin kaksi arvosanaa: "Oikeiden" roolipelaajien kannattaa kokeilla, muille löytyy parempiakin tämän lajityypin pelejä.

Mikko Alapuro

Hyvää

- Huippuunsa viety realismi.
- Bugikorjaukset ykkösosasta.
- Tekemistä löytyy riittävästi.

Huonoa

- Jotkut viat jätetty ennalleen.
- Muutamia ärsyttäviä pieniä epäloogisuuksia.
- Taistelut yhä tolkuttoman pitkiä.
- Huonosti digitoitu puhe.

Paljon keskittymistä ja innostusta vaativa roolipeli, joka jakaa lajityypin ystävät kahtia.

Roolipeli

Roolipelaajat **84**

Muut **74**

Commander Blood

Microfolie's/Cryo/Mindscape
PC CD-ROM
Versio 1.0
Minimi: 486DX/33, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 150 kt/s, hiiri
Ääni: Sound Blaster (Pro, 16)
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s

KAPTEENI KÄSKEE

Onpas harhaanjohtavaa. Kun pelin nimi on Commander Blood, sitä jotenkin odottaa räiskintää ja tuhoamista, ei ystävällistä kieli poskessa samoilua ajassa ja avaruudessa. Vaan eipä tuon väliä, sillä komentaja Veren seikkailut ovat hauskaa seurattavaa.

Jotkut muistanevat vielä ST-Amigalle aikoinaan ilmestyneen Captain Bloodin, joka oli lievästi sanoen "eksoottinen" symbolisine kuvakielineen. Peli upposikin vain pieneen pelaajajoukkoon. Commander Blood saattaa jo kerätä isommankin joukon.

Ei mikä tahansa syntymäpäivälahja

Todella kaukaisessa tulevaisuudessa (vuonna 4325453) Kanary-nimisen suuryrityksen johtajalla Bob Morlockilla on unelma. Melko pitkän 800432 vuoden elinkaarensa päätteeksi hän haluaa nähdä Big Bangin eli alkuräjähdyksen, josta universumi syntyi. Niinpä hän rakennuttaa Arkin, bionisen avaruusaluksen ja antaa sen niin ikään bionisesti luodun Komentaja Veren johdettavaksi. Itse Bob ottaa mukavan asennon cryo-säilössä ja käskee Komentajaa ohjaamaan aluksen ajan halki universumin alkulähteille.

Jotta alkuräjähdystä pääsee ihailemaan, täytyy Komentajan kysellä neuvoja planeettojen asukeilta ja Arkin tietokoneelta Honkilta.

Täällä komentokeskus, kuuleeko Vulcan?

Suurin osa pelistä kuluu aluksen komentosillalla, jonka komentomoduulista ja pelaajan ulottuvilta löytyvät kaikki Komentajan tarvitsemat toiminnot eli TV, puhelin, Honk ja planeettojen tutkimiseen tarvittavat välineet. Pelaaja voi vapaasti katsella ympäriinsä ja ohjailla toimintojaan kuvaruudussa näkyvällä kädellä.



Yoko kuuluu izwalien rotuun, joiden pääharrastuksiin kuuluvat mm. syöminen, syöminen ja syöminen.



Sulhanen kaipaa sormustaan, jollainen yllättäen Komentajan taskusta löytyykin. Loppujuhlallisuudet voivat alkaa.

Töllötin tarjoaa useita kanavia, joista joiltakin saattaa löytyä hyödyllistä tietoa, joskin useimmat kanavista tarjoavat huvittavaa viihdettä. Puhelimella voi ottaa yhteyttä mahdollisiin apulaisiin ja Honkilta voi kysellä kallisarvoisia neuvoja. Honk ei ole mikä tahansa tyhmä keinoäly, vaan tarjoaa tarvittaessa jopa terapiaa.

Avaruudessa matkataan valitsemalla haluttu kohde sillan avaruuskartasta ja vääntämällä kaasuvipua. Planeetan ilmestyessä näköpiiriin lähetetään liikkeelle Orxx, delfiiniä muistuttava tutkimusohjus, jonka avulla alukseen jäävä Komentaja keskustelee planeetoilta löytyvien mitä ihmeellisimpien olioiden kanssa. Keskusteluvaihtoehtonsa pelaaja valitsee ruudulle ilmestyvästä listasta ja Honk tarjoilee välillä omia ideoitaan ja ehdotuksiaan. Joskus hahmot haluavat päästä alukselle tai antavat pelaajalle esineitä ja lahjoja. Tällöin alukseen siirretty esine siirtyy Bobin seuraksi cryo-säilöön, ja pelaaja voi halutessaan sulattaa matkustajansa ja keskustella näiden kanssa samaan tyyliin kuin planeetoillakin.

Koko peli on kirjoitettu vahvasti kieli poskessa, ja jopa onnistuneesti. Erityisesti planeettojen asukkaat ovat iloisia ja levittävät hyvää tuultaan pelaajaankin.


Big Bangin salat selviävät. Vai oliko se Big Band?



Avaruuskartalta on helppo valita haluttu planeetta ja varpata sinne. Joukkoon on eksynyt tuttujakin nimiä.



Honk jakaa auliisti neuvojaan ja konsultaatiotaan. Suulaampaa tietokonetta tuskin löytyy.



Avaruus on täynnä mitä oudoimpia härveleitä. Ehkäpä pojat ovat katsoneet hieman liikaa ZZ Topin videoita.



Paremman tekemisen puutteessa Komentaja rentoutuu aivottoman TV-viihteen parissa. Onneksi Kauniit ja rohkeat eivät näy tössä osassa galaksia.



Itse Bob Morlock, suuri unelmoija ja tiedemies.

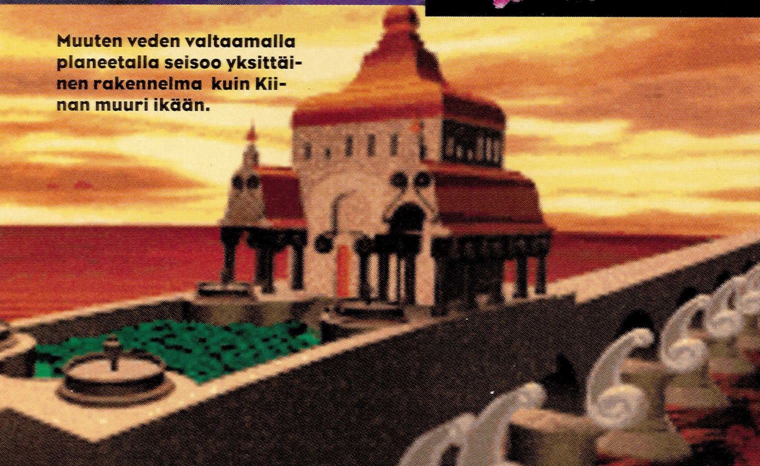




Kuuluisa faarao Betakam IV asettui taloksi uudelle planeetalleen.



Kyberavaruudessa lentely on todella väsyttävää.



Muuten veden valtaamalla planeetalla seisoo yksittäinen rakennelma kuin Kiinan muuri ikään.

Kyberavaruudessa kukaan ei kuule tuskanhuutojasi

Honk vaatii toimiakseen bioniumia, jota saadaan jalostettua kyberavaruudessa. Tämä avaruus taasen löytyy robotin sisältä, ja Komentajan vastuulle jää käydä noukkimassa bionium talteen aina tarpeen tullessa. Kyberavaruus toimii lentelypelin tavoin, jossa pelaaja ohjaa hiirellä ruudulla liikkuvaa virtuaalikättä haluamaansa liikesuuntaan. Vasemmasta napista vauhti kasvaa ja oikeasta vähenee. Ideana on kaapata ympäriinsä lenteleviä rakenneosasia kiinni ja rahdata ne lähellä leijuvalle kyberrauskulle, joka jalostaa osat bioniumiksi.

Valitettavasti ohjaus on kuitenkin rasittavan hankalaa ja nopeasti ympäriinsä vilistäviin osasiin on aivan liian vaikea osua. Lisäksi osuus kestää usein liian kauan. Lyhyesti ilmaistuna pelin kyberavaruus on tylsä ja rasittava. Onneksi Honk kuluttaa löpöä vähän, eikä bioniumia tarvitse metsästää turhan usein.

Maassa maan tavalla

Graafisesti Komentaja Veren seikkailut ovat tyylikkäät. Planeetoille laskeuduttaessa näkyy aina erillinen renderoitu animaatio, jotka ovat vaihteeksi onnistuneita. Itse planeettojen asukit ovat mitä oudoimpia karvapalloja, murikoita tai limanuljaskoita. Mömmöt onkin luotu rakentamalla nukkeja ja kuvaamalla ne videolle, ja tulos on riemastuttavan onnistunut.

Äänetkään eivät aiheuta pettymyksiä, sillä peli on täynnä kaunista syntikkamusaa. Techno ja trance ovat varmasti tekijöiden sydämiä lähellä. Tehosteet jäävät muutamaan piippaukseen ja kilinään, mitä ei kuitenkaan pahemmin huomaa muuten tyydyttävän äänimaton alta.

Puhetta ei ole mukana lainkaan, sillä planeettojen asukit löpöttävät kaikki omaa kieltään, jonka Olga (Arkin kääntäjä) sitten tulkkaa tekstinä ruudulle. Tämä ei haittaa, vaan päinvastoin tekee pelistä entistä huvittavamman. Eiväthän kaikki avaruuden lajit oikeasti osaa englantia, kuten Star Trekissä. (ST:ssa on käytössä Universal Translator, joka kääntää puheen automaattisesti englanniksi. Paitsi nähtävästi klingonin. –nn)

Kuolettavan tylsää kyberavaruutta lukuunottamatta Commander Blood on hauska ja mukaansatempaava, joskin peli päättyy hieman liian nopeasti parin päivän jälkeen. Nämä viat jäävät kuitenkin taka-alalle, sillä Commander Bloodia on yksinkertaisesti mukava pelata.

Tapio Salminen

Hyvää

- Kaunis katsella ja kuunnella.
- Hauska ja helppokäyttöinen.
- Jättää jälkeensä terapeuttisen mukavan olon.

Huonoa

- Väsyttävä kyberavaruusosuus.
- Loppuu liian lyhyeen.

Hauska sekoilu, jota on mukava pelata, katsella ja kuunnella.

Avaruusseikkailu

84





King's Quest VII: The Princeless Bride

Sierra
PC CD-ROM, Windows
Versio: ? (Oletettavasti 1.1)
Minimi: 386, 4 Mt, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Ohjaus: H
Kiintolevy: 1 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, Windows 3.1, CD-ROM 450 kt/s

Suloinen seikkailu

●● "Kuulehan Rosella. Sinä olet jo kohta parikymppinen nuori neito ja saat asua kotonasi ihan ilmaiseksi. Eiköhän sinunkin olisi jo aika alkaa etsiä itsellesi joku elämänkumppani", motkottaa kuningatar Valanice tyttärelleen Rosellalle Daventryn hallitsijaperheen naisten keskeisessä juttutuokiossa.

Rosella-prinsessaa, joka on aiemmin kierrellyt sekä maita että mantuja ja pelastanut perheensä, ei huvita vielä aloilleen asettuminen. "Voi äiti! Prinssi Rosmund on niin... TYLSÄ", hän kommentoi äitinsä ehdotusta sulhaskandidaatista. "Minä tahdon pitää hauskaa!"

Tytöt tahtoo pitää hauskaa...

Hauskaa tai ainakin jännitystä elämäänsä Rosella tulee saamaankin: Melissa-velholla on nimittäin synkkiä suunnitelmia Eterian ja Uggabuggamaan tulevaisuuden varalle. Juonisoppaan tarvitaan sekaan kaunis prinsessa lumotun prinssin vierelle, joten Rosella on oiva kohde.

Prinsessan peilaillessa itseään lammen pinnasta sieltä hyppää ylös (ällöttävän) söpö pörriäinen, joka alkaa härnätä häntä. Utelias Rosella hyppää lampeen (ällö)söpö-ötökän perästä ja äiti juoksee kauhuissaan perään pelastamaan tytärtään. Naiset joutuvat maagiseen todellisuuksien väliseen repeämään, josta Rosella kaapataan peikkojen valtakuntaan ja Valanice pyöräytetään autiomaahan.

Tästä alkaa seikkailu, joka onnistuu pitämään pelaajan nenän kiinni ruudussa aina siihen asti, kunnes Eterian ja Uggabuggamaan salaisuudet on selvitetty, paha saanut palkkansa ja prinssi saanut prinsessan ynnä puolet valtakunnasta.

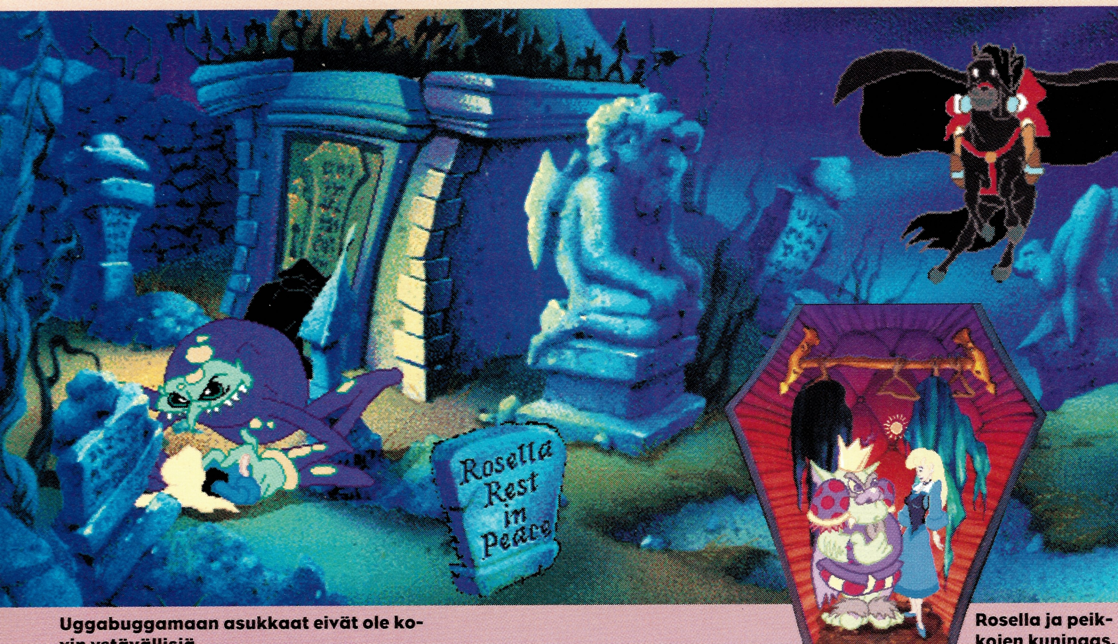
... ei he puuroja keittele

On tunnustettava, että en ole kovin suuri King's Quest -sarjan ystävä. Neljä ensimmäistä osaa näin vain vilaukselta lastenvaunujeni korkeitten seinien yli ja viitonen ynnä kuutonen olivat suorastaan ällöttävän munattomia söpösatuja. Mutta kun söpöily tehdään harkiten ja tyylillä muuttuu pelin luokitus ällöttävästä ihanaksi. Uusimmassa KQ:ssa on siirapin sekaan heitetty vielä roppakaupalla naisellisuutta, hunajaa ja hajuvettä. Lopputuloksena on niin tavattoman suloinen peli, että minäkin hellyin.

Pelin sankarit, Rosella ja Valanice, ovat todella vahvoja persoonia. Äiti ja tytär ovat kummatkin ihastuttavan naisellisia hahmoja, jotka muun muassa kirkuvat nähdessään jotain iljettävää, tuhahtelevat närkästyneen perinaisellisesti parhaaseen hoviladytyyliin tavatessaan törkimyksiä ja sipsuttelevat ympäriinsä sirosti korkokengissään. (Tällaisenko haluaisit? Kaikki kirkuvat tytöt huom! kirjoittakaa Ossille. –tl)

Naiset ovat kaiken kukkuraksi vielä todella kauniita ja suloisia. Ulkoisesti vaalean hunajainen Rosella sai sydämeni tykyttämään kiivaasti, vaikka ei tumman tulisessa Valanicessakaan valittamista ole... No, toinen tykkää äidistä, toinen tyttärestä (mutta harva rakastuu piirroshahmoihin...–nn).

Eivätkä Daventryn kauniimman sukupuolen edustajat suinkaan ole Graham-kuninkaan kaltaisia nynnyjä neitejä tai Alexan-



Uggabuggamaan asukkaat eivät ole kovin ystävällisiä.

Rosella ja peikkojen kuningas.




Peikkokuningas ei miellytä Rosellaa.

Rosella peikkona. Kokki kaipaa soppaansa hiirtä.


Rosella ei pääse Melissan loitsuja pakoon. Dispel Evil tekisi terää.


Elämän vesi parantaa peuran kirouksesta.

derin kaltaisia pehmopojuja. He ovat nykyaikaisia naisia, jotka selviävät ongelmasta kuin ongelmasta rohkeutensa, älykkyytensä ja viehätysvoimansa avulla, ja tarpeen vaatiessa ronskimmatkin otteet onnistuvat.

Pelin muut hahmot ovat myös hyvin persoonallisia ja eläväisiä, eikä kanssakäyminen peikkojen sepän, koiraparonin ja kristallilohharin kanssa ihan heti unohdu. Ainoat pienet kauneusvirheet ovat Edgar-prinssi ja pääpaha Melissa. Ensimmäinen ilmestyy peliin aivan viimeisellä minuutilla ja käyttäytyy kuin olisi yksi päähahmoista, jälkimmäinen puolestaan ei kerta kaikkiaan ole tarpeeksi ilkeän oloinen.

Uusi systeemi

King's Quest VII: The Princeless Bride on monella tavalla aivan uudenlainen Sierran seikkailupeli. Sierra on remontoinut pelisysteeminsä täysin. King's Quest VII käyttää uudenlaista pelirunkoa ja monet toivotut parannukset ovat viimein nähneet päivänvalon.

Ensinnäkin pelin grafiikka on muuttunut paljon tarkemmaksi. Pelialue on noin 640 pikseliä leveä ja 350 pikseliä korkea. Pelialueen alle sijoittuvat sitten tavavalikot ja muut kontrollihärvelit. Koko ikkunalla on kokoa aika tarkkaan 640x480. Nimenomaan ikkunalla, sillä KQ VII on vain ja ainoastaan Windows-peli.

Pelisysteemi on yksinkertaistunut todella radikaalisti. Poissa ovat kymmenet erilaiset toimintakursorit, tilalla on vain yksi ainoa osoitin. Homma pelaa siten, että jos toimintakursorin virkaa toimittava taikasauva alkaa välähdellä jossain kohdassa ruutua, siinä paikassa on jotain tehtävää, muutoin liikutetaan sankaritar kyseiseen kohtaan. Uusi systeemi on saanut selvästi vaikutteita Kyrandioista ja Lucasin peleistä.

Kamanhallinta on aika metkaa. Esineitä voi vapaasti pyöritellä ja jos käpälöiminen onnistuu, sitäkin voi tehdä. Vastaan on tullut ainakin yksi esine, jota täytyy pyöritellä ja tutkia tarkemmin ennen kuin sen kaikki salat paljastuvat.

Koska kyseessä on Sierran seikkailu, kuvaan kuuluvat tietysti lukuiset kuolemat. Sankarittaret potkaisevat tyhjää joskus todella idioottimaisissa tilanteissa kuten yrittäessään puhua itkevälle naiselle hautausmaalla tai toimiessaan liian hitaasti joissain kohdissa (varsinkin loppupuolella). Aikakriittisyys ei ole vieläkään väistynyt.

Onneksi Sierra on viimeinkin uskonut palautetta ja lisännyt peliin tuikitärkeän UNDO-toiminnon. Kuoleman jälkeen peli kysyy ystävällisesti josko pelaaja haluaa yrittää uudestaan. Lisäksi kerrasta poikki -ongelmia ei ole yhden ainuttakaan: enää ei tarvitse pelätä jonkun asian unohtamisen hyydyttävän myöhemmin koko peliä.

Mutta ei mitään niin hyvää, etteikö jotain pahaakin: peliä ei voi tallentaa vapaasti, vaan se tallentuu ainoastaan kun pelaaminen lopetetaan.

Piirretty ja puhuttu peli

KQ VII on saanut selviä vaikutteita Disneyn piirretyistä filmeistä. Pelin taustagrafiikat ovat jylhän tyylikkäitä ja hahmot tavattoman hyvin animoituja piirrosolentoja. Pelaamista seuratessa sivusta ei enää oikein tiedä katseleeko piirrettyä elokuvaa vai tietokonepeliä. Raja hämärtyy eritoten pelin elokuvamaisissa välianimaatioissa, joita on paljon.

Piirroselokuvan luonteen mukaisesti kaikkien pelin hahmojen liike on hieman ylikorostettua. Esimerkiksi juuri sankarnaiset sipsuttelevat sirosti korkokengillään, nyrpistelevät nokkaansa ja muuta vastaavaa. Pieniä animaationpätkiä on mukana niin paljon, että ne eivät oikein enää erotu joukosta vaan sulautuvat koko pelin graafiseen loistoon.

KQ VII pyörii suoraan rompulta ja ainakin kolminopeuksisella asemalla animaatiot ovat sulavia, vaikka CD:tä sahataan melkoisesti. Ainoastaan viimeinen animaatio tahmasi jostain syystä hävyttömästi. Animaatioiden nopeutta ei voi säätää, joten paikasta toiseen matkaaminen alkaa pitemmän päälle pitkästyttää. Tätä voisi kutsua suoranaiseksi suunnitteluvirheeksi, semminkin kun vaeltelua pelissä on aika paljon. CD-ROM-aseman välimuistittaminen on käytännössä välttämättömyys jos haluaa lataustaukojen pysyvän kurissa.

Pelissä puhutaan paljon, ja valitettavasti keskustelut käydään ainoastaan puheena, tekstiä ruudulle ei saa millään. Jos löpinät on kuullut jo aiemmin, saa ne sentään katkaistua hiirellä näpäyttämällä.



Tekstityksen puute nostaa hieman pelin kynnystä niille, joille englanti ei ole toinen kotimainen kieli. Tosin 11-vuotiaalla pikkusiskollani ei ollut suurempia hankaluuksia ymmärtää keskustelujen ideaa. Sanaleikit ja ongelmien ratkaisuvihjeet ovat sitten asia erikseen – niissä menin minäkin välillä solmuun.

Kuusi kappaletta

King's Quest VII jakautuu kuuteen erilliseen osioon. Osiot päättyvät yleensä johonkin hirmu jännittävään vaiheeseen (cliffhanger) ja päähenkilö vaihtuu parhaaseen romaanityyliin luvunvaihdon myötä. Kappaleet voi pelata läpi siinä järjestyksessä kuin itse haluaa.

Ainoastaan pelin viides osio on vähän teennäisen tuntuinen. Valanice saa yhtäkkiä tietää, että koko Eteria on vaarassa ja pelastaa sen samantien. Kyseisessä kappaleessa hänen eteensä heitetään yksinkertaisia pelastustehtäviä toinen toisensa perään ja juonenkäänteitä ynnä jänniä sivuhenkilöitä syntyy kuin tyhjästä. Minä puuduin jo jääprinsessan vapauttamisen kohdalla.

Ongelmat pysyvät inhimillisellä tasolla, eli eteenpäin pääsee hiljalleen, kun tarpeeksi yrittää. Luonnollisesti mukaan mahtuu pari pelinpysäyttäjätehtävää, mutta eivät nekään ylivoimaisia ole. Ongelmiin näyttää vieläpä olevan monenlaisia ratkaisuja, joten kovin lineaarista meno ei todellakaan ole. Läpipeluuseen (no mutta tottakai) menee kokemuksesta riippuen parista päivästä pariin viikkoa.

Uskoisin, että KQ VII kiehtoo myös naispuolisia pelaajia. Ainakin omaa 11-vuotiasta pikkusiskoani sai hätistellä tuon tuosta pois ruikuttamasta pelivuoroa. Ja kun erehdyin jättämään tietokoneen vartioimatta, niin eikös KQ7 vain hurahtanut ääntä nopeammin käyntiin. Lopulta jouduin piilottamaan käynnistysikonin.

Tehopeli tehokoneille

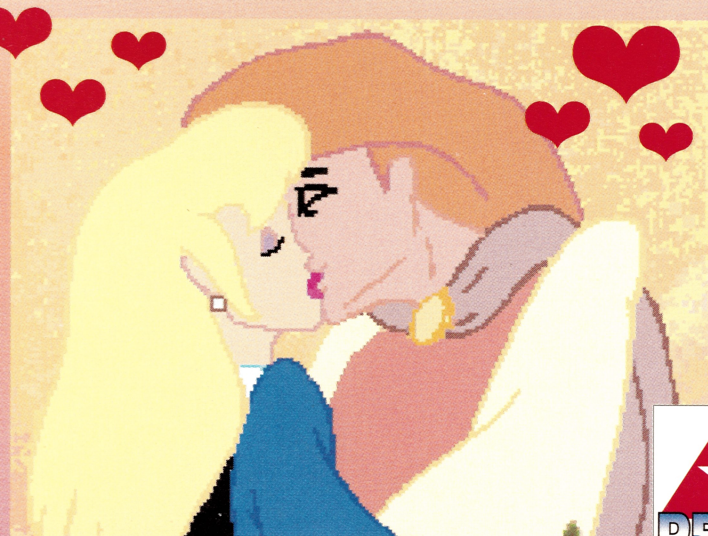
Nykyään tuntuu olevan jo enemmin sääntö kuin poikkeus, että pelissä kuin pelissä on hävyttömän paljon ohjelmointivirheitä, jotka korjautuvat vasta useamman päivityksen jälkeen. KQ VII selviää ötökkätestistä lähes puhtain paperein: yhdessä kohdassa ei auta mennä taloon sisään jos koira haukkuu ja eräs animaatio jäi osaksi näkemättä.

Peli pyörii Windowsissa omassa ikkunassaan omana sovelluksenaan, vaikka viekin rutkasti muistia. 8 megaa fyysistä RAM-muistia on aika lailla välttämättömyys, jos haluaa pitää myös muita sovelluksia auki.

Sierra on onnistunut luomaan tavattoman hyvän pelin. Suloinen piirrosfilmityyli, överiksi heitetty naisellisuus, (nytkö se on överiä? Alussa se oli ihastuttavaa... –tl) kohtuullinen vaikeustaso, hyvä pelisysteemi ja kaikin puolin viimeistelty toteutus puhuvat puolestaan. KQ VII on viimeinkin SE peli, jonka takia kannattaa painua rautakauppaan ja ostaa itselleen romppuasema ja vaikkapa pari megaa lisää muistia. Minä pidin pelistä tavattomasti ja uskallan suositella sitä melkein varauksetta kelle tahansa.

Ossi Mäntylahti





Seikkailu on onnellisesti ohi ja pussailu voi alkaa.

Hyvää

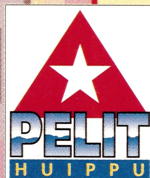
- Rosella ja Valanice suorastaan hurmaavat pelaajan kauneudellaan, naisellisuudellaan ja älyllään.
- Animaatio on kerrassaan ihanaa. En ole enää varma kumpi on tietokonepelien animaation mestari: Sierra vai Disney
- UNDO -toimintoa on kaivattu ja rukoiltu. Nyt se on viimeinkin totta.
- Uusi peli- ja inventaariosysteemi toimii yllättävän hyvin.
- Unohdus- ja kerrasta poikki -ongelmista on viimeinkin luovuttu!

Huonoa

- Kuolemia tulee yhä aivan idioottimaisissa tilanteissa.
- Tilannetallenteiden puute häiritsee.
- Keskusteluissa ei voi itse valita mitä suustaan päästelee.

King's Quest VII on yksi Sierran parhaista seikkailupeleistä. Sen takia kannattaa jo hankkia CD-ROM ja asentaa Windows.

Seikkailupeli



93

Ikkunoitua siirappia

Vaikka Ossi onki toista mieltä, on peli ainakin minulle aivan liian äklösöpö ja imelä. Kiitos Windowsin ihanuuksien, asennus osoittautui kaikkea muuta kuin helpoksi. Ensin peli ei toiminut Windows 3.11:n kanssa. Iskettyäni Windows 3.1:n kovolle peli suostui jo pyörimään, mutta musaa ei kuulunut, vaikka asetusten kanssa tuli pelleiltyä useampi päivä. Pelattuani pelin jo läpi tulin huvikseni kokeilleeksi sitä vielä kerran työryhmä-Windowsin kanssa. Jostain kumman syystä peli ja musat yhtäkkiä toimivat! Herra tietää miksi, minä en. Tällainen asennusrumba on jo omiaan työntämään useimmat ihmiset pois pelin äärestä.

Animaatiot olivat minulle pettymys. Ensinnäkin hahmot liikkuvat kuin pölkyt, toiseksi ne on piirretty valitettavan tökeröstI, ja erityisesti lähikuvissa näkyvät kasvot ovat kamalia. Ainoastaan Rosellan naisellinen kävely ruudun halki on onnistunut. Äänimaailma on Sierran peliksi todella köyhä. Tehosteita ei ole nimeksikään ja musiikki on yleensä kahdella soittimella pimputettua itseääntoistavaa rimputusta. Puhe on yleensä tylsää, erityisesti Valanicen ylisympaattinen ääni sai hampaani kirskumaan. Iloisia poikkeuksiakin löytyy, kuten täysin hullu maailmanloppua odottava kana tai sokeriääninen lihansyöjäkasvi.

Viimeisenä pisarana on uusi systeemi, joka on kyllä helppokäyttöinen, mutta vie seikkailusta jännitystä paljastamalla kaikki toimintamahdollisuudet. Ja sen henkilön saisi hirttää, joka keksi poistaa tallennusoption. Jenkeissä ei ilmiselvästi ole laisinkaan sähkökatkoja (kirosana)! Kokonaisuutena KQ7 on pettymys, joka ei toivottavasti näytä suuntaa Sierran tulevaisuuden seikkailuille.

Tapio Salminen

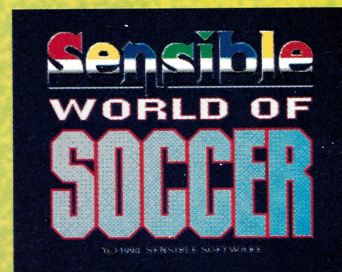
**Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s
Windows 3.1 ja Windows 3.11**

80

Sensible World of Soccer

Sensible Software/Renegade
Kaikki Amigat
Minimi: 1 Mt, huomioi lisälevyaseman
Ohjaus: J
Testattu: Amiga 500 1 Mt

Jalkapallon tietopankki



Jalkapallo on peli, jossa kymmenen kenttäpelaajaa yrittää potkia nahkasta valmistetun ilmalla täytetyn pyöreän pelivälineen vastakkaisessa päädyssä olevaan maalivahdin vartioimaan maaliin käyttämällä apuna jalkoja, vartaloa ja päätä. Sensible Soccer on peli, jossa pienet vikkelät miehet sompaavat kuvaruudulla hurjaa vauhtia vimmatusti pomppivan pikselipallon perässä. Näppärillä ilotikunliikkeillä ja napinpainalluksilla pallo on lopulta sujautettavissa tietokoneen ohjaaman maalivahdin selän taakse.

Sensible Soccer on yksi menestyneimmistä Amiga-peleistä kautta aikojen. Siitä on tehty noin tusina versiota eri pelikoneille. Kaikki tahmasormet eivät ole välttämättä oivaltaneet SensiSoccerin syvintä olemusta, mutta Kick Offin avulla irtonaisen pallonkäsittelyn omaksuneet amigistit olivat elementissään heti ensimmäisen version ilmestyttyä.

Itse pelattavuuteen ohjelmoijat eivät tällä kertaa ole raskaalla ruumiinosalla puuttuneet. Tämä on hyväksyttävää ja ymmärrettävää, koska SensiSoccer on aina tuntunut hyvältä pelata. Joitakin parannuksia on tehty niin taklaus- kuin pukkauspeliin, vaikkei muutoksia ottelun tiimellyksessä ehdikään juuri huomata.

Merkittävin uudistus on valittavien joukkueiden määrän huima kasvu vaivaisesta sadasta peräti 1500:aan. Erilaisia liigoja ja turnauksia on tarjolla reilusti toista sataa. Joukkueet ja kaikki 26 000 pelaajaa vastaavat nimiltään ja ominaisuuksiltaan oikeita esikuviaan. Suomenkin mestaruussarja on mukana tuttuine pelaajineen.

Omat kotikutoiset liigat, kupit ja turnaukset ovat luonnollisesti mahdollisia, lisäksi sensihuumoriin kuuluvat hilpeät sekosekojoukkueet ovat mukana: Huonot Tavat voitti Halvat Huvit 5–1. Maalintekijöinä kunnostautuivat Nenänkaivaja kolmella maalilla ja Hampaiden Narskuttaja kahdella.

Lisäksi pelaaja voi valita pelaajamanagerin tai pelkän managerin uran. Puhdasverinen manageripeli Sensible World of Soccer ei kuitenkaan ole: managerin toimenkuvaan kuuluu lähinnä maailmanlaajuisten siirtomarkkinoiden seuraaminen, muu taloudenpito tapahtuu automaattisesti.

Ennen kilpailua valitaan totutusti joukkueen kokoonpano ja varamiehet. Kymmenen valmiin strategiavaihtoehdon (mm. 4–4–2, sweep, attack) lisäksi pelaaja voi halutessaan itse suunnitella suht helppokäyttöisen editorin avulla oman joukkueensa juoksutuslinjat.

Jalkapallohullu voi seurata minkä tahansa maan sarjatapahtumia ja kenen tahansa suosikkipelaajansa menestymistä maalintekotilastoista. Mielenkiintoista olisi jalkapallokauden jälkeen tarkistaa, vastasivatko Sensikauden tulokset kuinka hyvin oikeiden sarjojen lopullisia sijoituksia.

Parasta SensiSoccerissa on edelleen hulvattoman sujuva pelattavuus. Myös äänet ovat tällä kertaa nautittavat ja tukevat hyvin kenttätapahtumia. Jotain näkyvämpiä muutoksia olisi kuitenkin kaivannut, onhan tämä jo kolmas Amiga-versio aiheesta.

Esimerkiksi pelaajat voisivat olla edes ihan pikkuisen kookkaampia, jolloin pelitapahtumia olisi helpompi seurata. Nyt animaatiot sun muut yksityiskohdat jäävät näkemättä, ellei naamataulua työnnä kuvaruutuun kiinni.

Satunnaisia kaksinpeliorgioita harrastavalle Sensible World of Soccer ei tarjoa uusia elämyksiä. Toimintaa kaihtavat vakavat managerinalut löytävät tyydytyksensä luultavammin On The Ballista tai Premier Manager 3:sta. Yksinpeliä pelaajamanagerina toimiminen kuitenkin syventää mukavasti. Yhdistetylle jalkapallo- JA SensiSoccer-fanaatikolle Sensible Softwaren uutukainen on taatusti unelmien täyttymys. Peräti 26000 "oikean" pelaajan kanssa näprääminen vie varmasti pikkutunneille.

JTurunen



HJK
(FINLAND)

1	ANTTI NIEMI	G	£250K
5	JARI EUROPAEUS	RB	£200K
2	AKI HYRYLAINEN	D	£250K
10	MARKKU KANERVA	D	£300K
3	ANTTI HEINOLA	LB	£250K
4	VASILI KARATAEV	RW	£180K
8	RAMI RANTANEN	M	£300K
6	SAMI YLA-JUSSILA	M	£200K
7	PEKKA ONTTONEN	LW	£200K
9	ISMO LIUS	A	£450K
11	JARI VANHALA	A	£200K
12	MARKKU PALMROOS	G	£160K
13	MARKO HELIN	D	£150K
14	J. SUOKONAUTIO	M	£160K
15	TOMMI GRONLUND	M	£130K
16	JANNE MURTOMAKI	A	£160K

NIEMI
HYRYLAINEN KANERVA
EUROPAEUS HEINO
RANTANEN
YLA-JUSSILA
KARATAEV ONTTON
LIUS VANHALA

4-4-2 | 5-4-1 | 4-5-1
5-3-2 | 3-5-2 | 4-3-3
4-2-4 | 3-4-3 | SWEEP
5-2-3 | ATTACK | DEFEND
USER A | USER B
USER C | USER D
USER E | USER F
VIEW OPPO | OK | ED

Hyvää

- Tuttu turvallinen erinomainen pelattavuus.
- Hurjasti optioita, joukkueita ja pelaajia.
- Pelaajilla ja joukkueilla oikeat nimet.
- Managerielementtejä yksinpeliä piristämässä.

Huonoa

- Sama pelihän tämä on kuin ennenkin!

Ahh, että minä tykkään pelata SensiSocceria. Mutta mikä on mennyt Sensiblen kavereihin? Päivitystä päivityksen perään. Missä alkuperäiset ideat?

Jalkapallo

PELIT HUIPPU

Pelinä **94**

Päivityksenä **80**

Virtuoso

Elite
PC CD-ROM
Minimi: 486DX/33 MHz, VGA, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, MSCDEX 2.22
Äänituki: Sound Blaster -yhteensopivat
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: minimi 3 Mt
Muuta: CD-taustamusiikki suoraan rompulta
Testattu: 486/50, SB Pro2

Virtuaalisoolo

Kumpi on parempi: persoonallinen skenaario ja taattu perusturvallinen pelattavuus vaiko vanha tuttu "minä vastaan paha maailma" -taustatarina uusilla peli-ideoilla kuorrutettuna?



Virtuoson idea on mielenkiintoinen. Olet supersuosittu rocktähti, jota fanit ainiaan piirittävät. Rahaa on kuin roskaa, mutta vapaus löytyy lukitusta hotellihuoneesta. Musiikki on elämänsisältösi, toisaalta olet myös sen vanki. Hotellihuoneen nurkassa nököttävä aparaatti on pelastuksesi. Valot pois, koneeseen kytketty kypärä päähän ja kuulokkeet korviin. Virtuaalimatka Marsiin ja muihin eksoottisiin paikkoihin täyttää tajuntasi.

Seikkailu on onnistuttu suodattamaan 3D-perusräiskinnäksi a la Doom. Mahdollisuus virkeään ja ennen kaikkea erikoiseen pelielämykseen olisi ollut olemassa. Rocktähden Marsin mellastuksen olisi voinut kuvitella olevan muutakin kuin muukalaismömmöjen teurastusta.

Vielä viime keväänä pelintekijät vaahtosivat Virtuoson mullistavan käsityksemme siitä, miten pelejä pelataan. Siitä piti tuleman maailman ensimmäinen 3D-tasohyppely, jossa alati liikkuva pelitilanteisiin reagoiva kamera seuraisi neuroottisen rocktähden harhailua pitkin virtuaalimaisemia. Pääosaan oli suunnitteilla ihka oikea rocktähti, jonka nimeä ei haluttu vielä julkistaa. Musiikkista vastaisi jokin suuri ja mahtava rokkiakti.

Persoonallisia peli-ideoita saa Virtuososta kuitenkin etsiä kynsin, hampain ja ilotikuin. Pääosassa on tuntematon suuruus eli ohjelmoijan isoveli, serkku tahi kaveri. Musiikki on demoasteelle päässeen, joskin lupaavan, aloittelevan bändin kohkaamista.

Kerros kerrokselta virtuaalimaisemia puhdistetaan epätoivottavasta aineksesta. Yhteensä vaiheita on 25 ja ne on jaettu kolmeen kokonaisuuteen: Marsiin, Vedenalaiseen maailmaan ja Kummitustaloon. Käytävillä lojuvat sydämet ja terveyslaatat toimivat ensiapuna. Aseita on kolme erilaista, ja niiden tehoa voi parantaa keräämällä saman aseikonin useamman kerran peräkkäin. Näistä vain laser on edes etäisellä tavalla tyydyttävä. Kartan ja tutkan löydyttyä eteneminen luonnollisesti helpottuu.

Pelitilanteen tallentaminen on mahdollista ainoastaan jokaisen kerroksen jälkeen, mikä tekee käytävillä harhailun varovaiseksi mutta kieltämättä jännäksi. Sujuvampaa olisi kuitenkin merkitä eteneminen muistiin aina halutessaan.

Kentät ovat rakenteeltaan yksioikoisia ja suoraviivaisia. Portaita sun muita hienouksia ei löydy. Päämääränä on löytää avain ja seuraavaan vaiheeseen vievä ovi. Pelaajan ohjastama rokkitähti mesoo ruudulla näkyvyyttä häiritsemässä, mutta tulitusnäppäimen painalluksesta onneksi kumartuu pois edestä.

Lopullinen tunnelmanturmelija on rujo grafiikka. Seinäpaneelit ovat suttuisen näköisiä, rumasti väritettyjä kamaluuksia. Vedenalaisen vaiheen akvaariot ovat sentään hauska yksityiskohta. Näkyvyys syvyyssuunnassa on rajattua: usein on ammuttava sokkona pimeyteen, jolloin tyhjyydestä esiin sinkoutuvat droidinpalaset kertovat onnistuneesta osumasta.

Vieritys on hitaampaa ja huomattavasti nykivämpää kuin esimerkiksi Doomissa. Peliruudun kokoa ei voi muuttaa pienemmäksi, mikä on puute. Eteneminen olisi tällöin saatu sujuvammaksi. Ääniefektit ovat ponnettomia, mutta onneksi CD:ltä tulviva remellys korvaa paljon. Thai Dyed Suicide ei ole suuren suuri bändi, mutta aloittelevaksi brittiyhtyeeksi ponnekas, miehekäs. Lisäksi biisit sopivat hyvin peliin, jopa sanoituksia myöten.

3D-räiskintä on parhaimmillaan upea elämys, selkäpiitä pahasti jyrsivä koettelemus. Virtuoso on rokkitähden leppoisaa lomalyllertelyä. Vaikeustasoa lisäämälläkään meininki ei parane, virtuaaliviikatemies vain vierailee taajemmin pelinautintoa nakertamassa.

Kilpailu 3D-räiskinnän herruudesta on armottoman kova. Virtuoso jää tässä taistelussa rupukastiin. Lukuisat shareware-versiot päihittävät tämän kaupallisen viritelmän mennen tullen.

JTurunen

Hyvää

- Musiikki ok.
- Hyvä perusidea.

Huonoa

- Idean mahdollisuuksia ei ole käytetty lainkaan hyväksi.
- Vieritys hidasta ja nykivää.
- Grafiikka rumaa.

Tylsä ja rujo Doom-klooni.

3D-räiskintä

68



Doomin tappajat

Kaj Laaksonen

Klooneja vai uudistajia?

●● Vuosi on kulunut siitä, kun Doom räjäytti tajunnan ja demonilaumat. Kloonausprosessi kesti ihmeen kauan, mutta nyt klooneja tippuu kiihtyvällä vauhdilla.

Heretic – City of the Damned

Raven Software/id Software
PC
Versio: 1.0
Minimi: 486, 4 Mt RAM, VGA. Verkkopeli vaatii IPX-protokollan.
Suositus: 486DX2/66, 8 Mt RAM, Sound Blaster Pro tai 100 % yhteensopiva
Äänituki: Sound Blaster (AWE32), Adlib, GUS, PAS, Adlib, General MIDI, Roland Sound Canvas, Wave Blaster
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, SFX1000 GM
Pelit-BBS: HTIC10-1.ZIP, HTIC10-2.ZIP
Rekisteröinti: $40

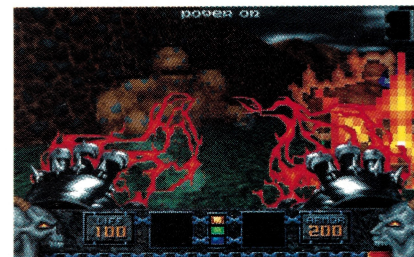
Rise of the Triad

Apogee Software
PC
Versio: S1.0
Minimi: 386DX/40, 8 Mt RAM, VGA. Verkkopeli vaatii IPX-protokollan.
Suositus: 486DX2/66, VLB-näytönohjain, äänikortti
Äänituki: Sound Blaster (AWE32), Adlib, GUS, PAS, Logitech Soundman 16, Ensoniq Soundscape, Wave Blaster, General MIDI, Roland Sound Scape, Disney Sound Source, Tandy Sound Source
Ohjaus: N, H, J, Cyberman, Space Player, Gravis Gamepad
Kiintolevy: 9 Mt
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, SFX1000 GM
Pelit-BBS: ROTT10.ARJ, ROTT10.A01, ROTT10.A02
Rekisteröinti: CD $34,95, levyke $29,95

Descent

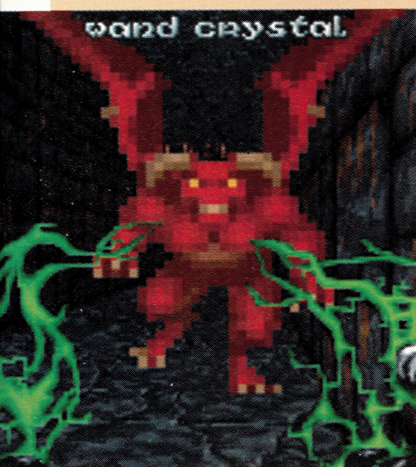
Parallax Software/Interplay
PC
Versio: 1.1
Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM, VGA, DOS 5.0 tai uudempi. Verkkopeli vaatii IPX-protokollan.
Suositus: 486, 8 Mt RAM, joystick, 16-bittinen stereoäänikortti
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Adlib Gold, Ensoniq Soundscape, ESS 488/688, Audiodrive, GUS (Max), Microsoft Sound System, PAS (16), Roland RAP-10, Sound Master II, General MIDI
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster (FCS, WCS, FLCS), CH Flightstick Pro, Gravis Phoenix, Gravis Gamepad, Logitech Cyberman
Kiintolevy: 6,7 Mt
Muuta: Tukee VFX- ja Cybermaxx Virtual Reality -laitteita
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, SFX1000 GM
Pelit-BBS: DCNT11-1.ZIP, DCNT11-2.ZIP
Rekisteröinti: ú29,99

Yhdessä Shadowcasterista tutun Raven Softwaren kanssa id heittää Doom-soppaan annoksen fantasiaa, sharewaren todellinen pioneeri Apogee sekoittaa siihen aineksia Wolfensteinista ja Interplay onnistuu samaan doomailuun uuden ulottuvuuden.









Heretic – City of the Damned

Kerettiläisyyttä

Heretic siirtää Doomin fantasiamaailmaan, tuttuna käyttöliittymää, valikoita ja ohjausta myöten. Uutuuksina pelissä voi katsella ylös ja alas, sopivalla loitsulla voi lentää ja uiminenkin onnistuu.

Keskiaikaisesta fantasiasta kun on kysymys, Hereticissä ei paukutella tuliaseilla, vaan pelaaja pistetään maagin kaapuun. Vihulaiset ovat perinteinen kasti tulipalloja sinkoavia lentäviä demoneita, kirveitä paiskovia luurankoja, velhoja ja pakollisia "hitaita mutta tyhmiä" kavereita.

Pelin hirviölauma on tylsänlainen. Cyberdemonien kaltaiset rankat hirviöt loistavat poissaolollaan ja vastassa on vain iso lauma enemmän tai vähemmän laakista tapettavia ketaleita. Sitä paitsi demonit, luurangot ja vastaavat on jo käsitelty kertaalleen, nyt olisi voitu antaa mielikuvituksen laukata reippaammin.

Oma aseistus koostuu taikasauvoista, jalkajousesta, ryhmykepistä ja loitsuista. Bonuskamaa saa lopultakin kerättyä mukaan ja käytettyä silloin kun sitä kipeimmin tarvitsee. Terveyden, suojien ja näkymättömyyden kaltaisten perusjippojen lisäksi mukana on muutakin pikku kivaa: Sopivalla taialla kaikki aseet saa kerralla efektejä myöten roimasti tehokkaammiksi, esimerkiksi moottorisahan tilalla oleva sormenpäistä singahtava sähköisku taialla vahvistettuna ei pelkästään tapa, vaan myös imee vastustajan elinvoiman pelaajalle.

Doomiin kaivatut kranaatit on Hereticissä muuttuneet pieniksi räjähteiksi. Hulppein on kuitenkin taika, jolla lähimmät vastustajat saa muutettua kanoiksi, ja varsinkin linjapelissä tappajakana jaksaa huvittaa: pieniä on kiva kiusata.

Harvinaisen hyvä wadi

Kyynisimmät doomailijat ovat jo ehtineet haukkua Hereticiä vain kokoelmaksi uusia Doomin tasoja, joiden rakentaminen olisi sopivilla apuohjelmilla onnistunut tarpeeksi osaavalta virittelijältä.

Vaikka pelisysteemi onkin muutamaa parannusta lukuunottamatta sama, ainakin Hereticin maailma on vaivauduttu tekemään huolella. Grafiikka on hyvin aiheeseen sopivaa ja tasojen suunnittelu vastaa pelin tunnelmaa. Pimeissä strobovalojen välkkeisissä käytävissä hiiviskelyä ei ole liikaa ja kaikki on jollain tapaa valoisampaa ja avonaisempaa kuin Doomissa. Hereticin ta-

Doom-kloonit...

soilla on myös enemmän vaihtelua ja paljon mielenkiintoisia yksityiskohtia. Koodia on ilmeisesti hieman optimoitu, sillä Heretic pyörii karvan verran Doomia sulavammin.

Veri ei Hereticissä roiskahtele, mutta taikojen ja aseiden efektit ovat upeita. Ahdistavan päällekäyvää veren maku suussa taistelua loputonta demoniarmeijaa vastaan ei ole, sen asemesta voi tilanteista selvitä ajattelemalla tai maastoa ja tavaroita hyväksi käyttämällä.

Äänet ovat huippuluokkaa. Musiikki on ainakin General MIDIllä sopivan jykevää ja mahtipontisen paatoksellista, digiefekteissä on riittävästi munaa ja äänikortista riippuen äänet kuuluvat stereona ja päällekkäin.

Pelaaminen kavereiden kanssa onnistuu kaksinpelinä modeemien tai nollakaapelin välityksellä ja korkeintaan neljän ihmisen välillä lähiverkossa.

Vaikka olen korviani myöten täynnä Doomia, jaksoin silti pelata Hereticin läpi hyvinkin mielelläni, jäipä jopa pieni kutina päästä kokeilemaan rekisteröidyn version uusia aseita ja hirviöitä. Doomin aiheuttamaa tajunnanlaajennusta ei tapahtunut, mutta se taitaa olla enemmän Doomin kuin Hereticin vika.

Hereticin ensimmäinen osa City of the Damned on ilmainen. Rekisteröimällä saa kaksi seuraavaa osaa uusine leveleineen ja aseineen. ●

Hyvää

- Kaivattuja uudistuksia tuttuun pelisysteemiin.
- Vaihtelevat ja mielenkiintoiset levelit.
- Munakkaat äänet.
- Näyttäviä efektejä aseissa ja loitsuissa.

Huonoa

- Vetelät hirviöt.
- Sitä samaa Doomia.

Vanha systeemi on onnistuneesti paranneltu ja muokattu uudeksi peliksi.

89

Rise of the Triad



id Software harjoitteli Doomia varten ensimmäisellä todella suositulla shareware-pelillä Wolfenstein 3D. Julkaisija oli tällöin Apogee, joka on nyt lähtenyt kilpailemaan idin kanssa kierrättämällä monellakin tapaa vanhaa hittiään.

Lisää verta, luita ja silmämunia

Rise of the Triad lupaa häkellyttävän läjän uutta: 11 pelaajan taisteluita verkossa, katselua ylös ja alas, lentämistä, digitoituja vastustajia ja massatuhoaseita enemmän kuin koskaan aikaisemmin. Mukana on myös jippoja, joita moni varmasti kaipasi Doomiin. Apogee on lukenut läksynsä. Osittain.

Taustajuoni on tyyppiä "salainen agentti törmää maailmanvalloitusta suunnittelevaan liigaan eikä pidä näkemästään". Natsin näköiset hiipparit punovat juoniaan vanhassa luostarissa, jonka suunnittelija on pelkistä 90-asteen kulmista päätellen omannut harvinaisen vähän taiteellista lahjakkuutta. Tasot, juoni, grafiikka ja vastustajat ovat enemmän kuin vähän velkaa Wolfensteinille.

Super Mario Wolfenstein

Suurin osa leveleistä muistuttaa korkeiden seinien rajaamia toreja ja ROTT on täynnä tyhjää tilaa, jonne on ripoteltu hassuista kiekoista rakennettuja ramppeja. Ylätyksen aiheuttivat maahan ripotellut astinlaudat, joista ponnahtaa hurjaan ilmalentoon. Korkealla ilmassa roikkuu erilaisia bonusesineitä, joita pitäisi kerätä rampeilla taiteillen ja vinhasti pompahdellen. Tuntuu kun pelaisi kolmiulotteista tasohyppelyä, jossa joskus harvakseen päästee ammuskelemaan.

Vastustajat ovat suttuisesti digitoituja, horkkaisesti nytkähteleviä ihmishahmoja. Vihollisiin on tehty pari hassua temppua: välillä haavoittunut saattaa heittäytyä polvilleen anomaan armoa, tai tekeytyä kuolleeksi ja yllättää ampumalla vasta kun olet kulkenut ohi. Ensimmäisessä episodissa ei vastaan tullut sen hankalampia vastustajia kuin pistoolilla napsittavat, mikä on tyhmää, koska aseistusta kyllä riittäisi pienen valtion tuhoamiseen.

Pistooleilla saa ammuttua stereona molemmilla käsillä ja muuhun asearsenaaliin kuuluvat tavallinen konepistooli, lämpöhakuisia ohjuksia, sinkoja, raketinheittimiä ja valtavan tulimeren synnyttäviä kranaatinheittimiä. Huumoriosastoa edustavat hortoilevasti singahtelevat "Drunk"-ohjukset. Hyvänä oivalluksena raskaampia aseita ei voi kantaa mukanaan rajattomasti. Kerralla voi repussa olla vain pistoolit, konepistooli ja yksi raskaampi ase, johon siihenkin saa vain kourallisen ammuksia.

Ylimääräistä tulivoimaa voi hyödyntää luostarin uudelleen sisustamiseen. Suurin osa esineistä on tuhottavissa ja seiniinkiin jää luodinreikiä. Turhautumista voi karkoittaa sienillä, joiden popsiminen pistää horisontin heittämään kärrynpyörää.

Vastustajista on pulaa, mutta sitäkin enemmän maastoon on ripoteltu ansoja. Tulipatsaita, myrkkykaasuja, erilaisia kieppuvia ja liikkuvia teräaseita ja alleen murskaavia seiniä on vaikka muille jakaa.

Adrenaliini ei erity

Yksinpeli on kertakaikkiaan apaattista. Kamaa, aseita ja temppuilua on valtavasti, mutta pääasia on unohtunut kikkailun sekaan. Ei paljon lohduta kun kartat ovat tylsiä, vastustajat pullamössöä ja aika kuluu harhaillessa.

Onneksi kuitenkin monen pelaajan viritykset on kehitelty todella pitkälle. Pelisääntöjä on yhdeksän, joita kaikkia voi vielä virittää useammilla tarkemmilla säädöillä. Tavallisten yhteistyö- ja tapa vastustaja -pelien lisäksi voi kilpailla tiettyjen tavaroiden keräilyssä, lipunryöstössä, yksi vastaan kaikki muut -pelissä sekä näiden variaatioissa. Lisäksi monen pelaajan matseja varten on aivan erikseen suunniteltu setti karttoja.

Verkossa pelaajia voi yhteensä olla yksitoista, jotka voidaan vapaasti jakaa kahteen joukkueeseen. Peleille voidaan asettaa esimerkiksi piste- ja aikarajat, voittoon tarvittavat saavutukset ja aseiden tehoon sekä saatavuuteen vaikuttavat viritykset. Huikein ominaisuus verkossa on mahdollisuus puhua suoraan muiden pelaajien kanssa äänikorttiin liitetyn mikrofonin avulla.

Potentiaalia monipuolisille taisteluille on valtavasti. Kokeilin ainoastaan kaksinpeliä modeemilla, mutta jo siinä oli reippaasti enemmän mieltä kuin Doomin yksinkertaisessa räiskimisessä.

Grafiikka on massiivisia räjähdyksiä lukuunottamatta yleisilmeeltään suttuinen. Ihmishahmoiset viholliset näyttävät kaikki samanlaisilta horkkatautisilta nilkuttelijoilta. Ympäristö ja rekvisiitta on mitäänsanomatonta ja niin monotonista, että välillä on vaikea tietää, moneenko kertaan sama paikka on kahlattu läpi. Automaattinen kartta jatkaa samaa epäselvää linjaa.

Äänissä ei säästellä. Aseiden efektit ovat sopivan voimallisia, viholliset huutelevat, anelevat armoa ja kiljuvat ihanasti. Luotien kimmokkeiden efekti kuulostaa aidolta ja lisää kummasti paniikkia etenkin kavereita vastaan pelatessa. Musiikki on tasapaksua voimapoppia ja sotkee turhaan hyviä ääniefektejä.

Rise of the Triad yrittää päihittää kilpailijat massiivisella määrällä sälää ja pikku jippoja. Ei lämmitä, kun kikkailun alta ei löydy pelattavuutta. Tylsät kartat, hölmöt ja vähäiset vastustajat se-



kä suttuinen ulkoasu eivät kiihota. Tällaisessa pelissä pitäisi olla täysi rähinä päällä jatkuvasti. Nyt asiat ovat päinvastoin: yksinäistä mälsää harhailua ja yskäisemällä tapettavia vihollisia.

Kavereiden kanssa tai vastaan peli menettelee ja on aivan taatusti hillittömän hauskaa niille harvoille, joilla on käytössään verkko joukkuepelejä varten. Rekisteröidyssä versiossa tulee uusia karttoja, vihollisia ja aseita. Shareware-versiossa monen pelaajan säännöistä mukana on vain kaksi yhteensä yhdeksästä. ●



Hyvää

- Valtavasti mahdollisuuksia monelle pelaajalle.
- Tulivoima.
- Voimalliset äänet.

Huonoa

- Tylsät kartat.
- Suttuisesti animoidut rumat vastustajat.
- Liian helppo.
- Seinissä vain 90 asteen kulmia.
- Tyhjää täynnä.

Valtava määrä pikkusälää ja optioita piilottaa vanhanaikaisen ja tylsän Doom-kloonin.

76

Descent

Interplay kokeilee SW-markkinoiden etuja Descentillä, joka ei ole jälleen vain yksi Doom-klooni, vaikka ensisilmäyksellä saattaa siltä näyttääkin.

Parin vuosisadan kuluttua ihmiskunta hankkii raaka-aineita muilta planeetoilta. Robotit hoitavat kaivoksilla kaiken kovan työn siihen saakka, kunnes jotain menee plörinäksi. Robotit ovat panneet hanskat naulaan ja tarvitaan palkkatappaja saattamaan kapinoivat kaivostyöläiset takaisin ruotuun.

Kukahan näitä juttuja keksii?

Kolmas ulottuvuus

Descentissä lennellään ahtaissa ja erittäin sokkeloisissa kaivoksissa, ja teilataan aseistettuja robotteja. Jokaisessa kaivoksessa tehtävä on sama: pelasta panttivangeiksi otetut ihmiset ja tuhoa robottien voimanlähteenä toimiva reaktori. Reaktorin tuhoamisen jälkeen on vain 45 sekuntia aikaa löytää uloskäynti ja poistua paikalta, ennen kuin kaivos sortuu.

Descent on oikea kolmiulotteinen peli. Doomissa kartat ovat kaksiulotteisia, eivätkä tasot voi sijaita toistensa päällä, mutta Descentissä liikutaan kolmella akselilla ja fiilis on vähän kuin lentäisi helikopterilla ilman painovoimaa ahtaissa sokkeloissa. Karttaa ei pysty kuvaamaan kaksiulotteisesti, vaan se näytetään kolmiulotteisena pyöriteltävänä rautalankamallina. Myös viholliset ja esineet ovat kolmiulotteisia ja vektorigraafisia litteiden bittikarttojen asemesta.

Vapaa liikkuvuus aiheuttaa mielenkiintoisia ongelmia ohjaukseen. Perusilotikun liikesuunnat eivät riitä kontrolloimaan aluksen liikettä ylös, alas, sivuille, eteen ja taakse ja hallitsemaan erikseen aluksen kallistusliikkeitä. Kohtuullisen luontevasti lentäminen onnistuu lentotikuilla, joissa on useampi tulitusnappula ja neljään suuntaan liikkuva hattu, mutta silloinkin näppäimistöä tarvitaan jonkin verran. Ohjauksen, liikesuuntien ja pyörimisakseleiden hahmottaminen vie aluksi aikaa, mutta siinä vaiheessa kun ohjaus lähtee selkäytimestä, syntyy hieno tuntuma liikkeestä.

Luonteva ohjautuvuus ja vauhdikkaan liikkumisen tunne vaatii rankasti konetehoa, mutta kun sitä löytyy, näyttää villisti kieppuvissa käytävissä sukeltelu pyörryttävältä.

Systeemi siis toimii kuten tekijät lupaavat. Kun kerran painottomassa tilassa kellutaan, olisi asian voinut viedä loppuun saakka siten, että jokaiseen kaasutukseen pitää vastata samalla voimalla, jos aikoo pysäyttää liikkeen. Ainakin optiona tällainen Frontierista tuttu liikkumatapa olisi ollut mielenkiintoinen lisä.

Kehitys kehittyy

Hienoa on, mutta onko peliäkin? Minulle jäi hieman sellainen kutina, että tekijät ovat keskittyneet enemmän fysiikkaan ja jättäneet taistelun sivuseikaksi. Tietysti jo pelkästään vapaampi liikkuvuus tekee taisteluista tavallista mutkikkaampia ja mielenkiintoisempia, mutta samalla tuhottavat robotit ovat vaisun ilmeettömiä. Ne räjähtävät kyllä komeasti ja säätämällä vaikeusastetta ovat huomattavan älykkäitä, eli eivät pelkästään ryntää aseet laulaen pelaajaa kohti.

Aseistus ja kerättävä kama ei ole kovinkaan mielenkiintoista. Peruslaseria voi päivittää voimakkaammaksi ja kerätä erikseen konetykin sekä isomman ryppään ammuksia kylvävän tykin. Järeämpää kalustoa ovat raketit, ohjukset ja miinat. Kerättävää kamaa ovat avaimet, näkymättömyys ja ylimääräiset elämät. Ammuksia ei suinkaan ole loputtomasti, vaan laserit imevät rajallista energiavarastoa, johon siihenkin voi kerätä täydennystä.

Normin mukaan Descentissäkin voi taistella kavereita vastaan modeemin, sarjakaapelin tai lähiverkon välityksellä. SW-versiossa voi pelata vain muita pelaajia vastaan ilman robotteja, rekisteröidyssä versiossa saa huomattavasti monipuolisemmat pelivaihtoehdot. Erikoisena ominaisuutena verkkopeleissä pelaaja voi liittyä milloin tahansa jo käynnissä olevaan peliin.

Ulkoasu vaihtelee törkeän riemunkirjavasta niukkoihin harmaan sävyihin. Välillä on vaikea erottaa robotteja ja esineitä maastosta, mutta se kai on tavallaan tarkoituskin. Robotit ovat tökerösti pintakuvioituja ja aika tylsän näköisiä. Valonlähteet on sen sijaan mallinnettu upeasti: pimeää käytävää pitkin ammuttu ohjus valaisee liikkuessaan vain lähiympäristönsä, ja kaukana räjähtävä robotti väläyttää hetkeksi ympäröivät seinät.

Huoneet ja käytävät vaihtelevat tiukan ahtaista valtaviin halleihin. Tunnelma on kieltämättä kuin kiitäisi jossain suuressa kompleksissa: itsensä tuntee todella pieneksi. Meteliosasto on taloudellista mutta toimivaa, joskaan ei koostu juuri muusta kuin aseiden mylvinnästä ja oman aluksen kolahtelusta seiniä vasten, mutta yhdistettynä harvinaisen onnistuneeseen teknojytkeeseen se riittää mainiosti.

Descent on onnistunut ja toivottu kehitysaskel, joskin pelilliset asiat kaipaavat vielä ripauksen trimmausta. Vähän enemmän vaihtelua ja muutakin tekemistä kuin singahtelua ja ammuskelua pitkin käytäviä, kiitos. Toivottavasti kehitys ei pysähdy tähän, koska Doomit ja vastaavat tuntuvat Descentin jälkeen ikävän litteiltä. ●

Hyvää

- Kolmiulotteinen vapaa liikkuvuus.
- Älykkäät viholliset.
- Valonlähteiden mallinnus näyttää uskottavalta.
- Tunnelmaan sopivat äänet ja musiikki.
- Riittävillä välineillä ketterän tehokas ohjaus.

Huonoa

- Ei riittävästi vaihtelua.
- Rumat viholliset.
- Hiiren ja joystickin samanaikainen käyttö helpottaisi monia.

Teknisesti vaikuttava pelisysteemi, joka vaatisi hitusen lisää monipuolisuutta.



90

Aladdin

Disney Software/Virgin
AGA-Amiga-versio
Minimi: A1200
Ohjaus: J, laattaohjain
Muuta: 3 levykettä. Ei saa kiintolevylle. Tukee yhtä lisälevyasemaa.
Testattu: A1200

(Ennakkoarvostelu Pelit 8/94, ei pisteitä.)
Aladdin ei tarjoa mitään uutta, vaan on tavanomainen tasohyppely. Pelin päähenkilö osaa juosta, pomppia, roikkua käsiensä varassa, heitellä omenoilla vastaantulijoita ja silputa heitä mahtisapelillaan. Ruudun yläkulmassa lampun henki seurailee nuorukaisen matkaa ja paljastaa ilmeellään miehen yleiskunnon.

Näillä eväin auringonpaahtaman sankarin pitäisi selvittää miltei tusina kenttää, saada kaunis Jasmine omakseen, ja mikä vaikeinta: vallata paikka toimintapelureiden sydämessä.

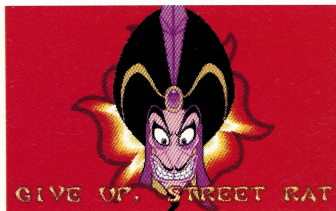
Tie käy Agrabahin torilta läpi vaikeuksien kautta aina Jafarin palatsiin asti. Kentistä löytyy omenoita heiteltäväksi, huiluja taikaköysien aktivoimiseksi, lisäenergiaa ja -elämiä, rahayksikkönä käytettäviä jalokiviä, sekä räjähtäviä mustia lamppuja vihollisten eliminoimiseksi.

Jalokivillä voi ostaa lisäelämiä ja krediittejä, joilla peliä voi jatkaa viimeisestä saavutetusta kentästä. Matkalla törmää myös sittiäiskorun palasiin, joita tarvitaan kaksi ihmeiden luolaan, pelin nelosmaailmaan pääsemiseksi. Tämä kenttä on tärkeä, koska luolastosta löytyy ihmeellinen taikalamppu.

Keräämällä tietyt erikoisroinat pääsee pelaamaan kahta alipeliä. Näistä ensimmäinen, lampun hengen bonuskone, on onnenpyörävariaatio, jossa Jafarin naamataulu vastaa rosvosektoria. Toisessa alipelissä kerätään bonuksia hyppivällä Abu-apinalla.

Hiekan makuinen kokemus

Aladdinissa on kaikki mennyt metsään. Pelin "hauska" grafiikka ja "hupaisat" ääniefektit onnistuvat vain ärsyttämään. Lisäksi grafiikka ei edes rullaa pehmeästi 50



Hz:lla. Joissain kentissä yritetään epätoivoisesti parallaksiskrollausta, mutta lopputulos näyttää karmealta.

Pelihahmot ovat aivan liian isoja. Niiden animointi sentään olisi mukavaa katseltavaa, mikäli maisema ympärillä ei nykisi horkkatautisesti. Paikallaan ollessaan peli näyttää kovin kauniilta, mutta liikkeessä ei.

Pelattavuus on todella onneton, meno tuntuu hirveältä hosumiselta ja tuntuma pussihousunkariin on vähintäänkin sekava. Tavallisella tikulla ei yksin selviä, vaan välilyöntinäppäintä joutuu käyttämään apuna. Peli tukee myös moninappista konsoliohjainta, mutta ainakaan CD-ohjaimella ei päässyt edes liikenteeseen alkuvalikoista. Lisäksi Aladdinin töppöset luistavat pahasti tasojen reunoista läpi. Ainainen turha takaisin ylös kömpiminen lyhensi pinnaa penninkulmakaupalla.

Nähtävästi tästä pelistä joko pitää tai sitten sitä inhoaa. Minun mielestäni Aladdin on tietokonepeleille samaa, mitä uudet Mikki-Hessu-sekoilut sarjakuville.

Kimmo Veijalainen

Tasohyppely **50**



Aladdin

Disney Software/Virgin
PC-versio
Äänituki: Sound Blaster, PAS (+, 16), Windows Soundsystem
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 5 Mt
Testattu: 486/50 SB Pro

Aladdin on animaatioiltaan näyttävä hilpeitä huumorinkukkasia viljelevä tasohyppely. Uusia ideoita se ei järin tarjoa, minkä osin selittää pelin ikä: alkuperäinen versio ilmestyi jo reilu vuosi sitten.

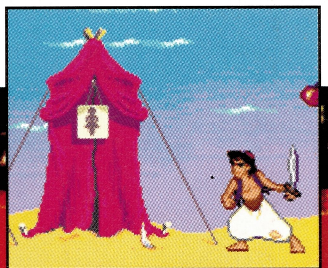
Kontrollit ovat sujuvat, vaikkei peli kansitekstien lupauksistaan huolimatta tue Gravis Padin nelinappimoodia. Niinpä originaaliversion pelaajaystävällisyyttä ei aivan saavuteta.

Vieritys nykiä naksuttaa, mutta on PC-peliksi kohtuullista ja sutjakampaa kuin vaikkapa Lion Kingissä. Taustat ovat paikoin näyttävät, paikoin valjut. Salasanoja peli ei jaa, mutta lisäelämiä ja jatkoyrityksiä sitäkin runsaskätisemmin.

Aladdinia pelaa mielellään paremman (tasohyppelyn) puutteessa. Hillitöntä elämystä se ei aiheuta. Originaaliversion (Megadrive) näyttävyyttä ja sutjakkuutta jää kaipaamaan.

JTurunen

Tasohyppely **80**



The Lion King

Disney Software/Virgin
PC, A1200
Minimi: 386/33, 4 Mt, VGA
Äänituki: Sound Blaster, PAS (+, 16), GUS, Windows Soundsystem
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 3,7 Mt
Testattu: 486/50, SB Pro

(Ennakkoarvostelu Pelit 8/94, ei pisteitä.)
Lion King oli taatusti joulumarkkinoiden menestys, todellinen merkkituote. Itse peli on Disney-tradition mukainen tasohyppely läpi kahdeksan erilaisen tason. Lisukkeena juostaan kertaalleen villipetolaumaa karkuun hupaisassa 3D-vaiheessa.

Aluksi talsitaan pikku-Simbana, loppuvaiheet täyskasvuisena leijonana. Pikku-Simba eliminoi viholliset lähinnä pomppimalla niiden niskaan. Naukaisulla/karjunnalla voi säikäyttää vastaantulijan. Aikuistuminen tuo mukanaan mm. tassulla sipaisun, jolloin viidakon olioiden kiusaaminen onnistuu paremmin.

Eri vaiheet on pyritty tekemään elokuvan kohtauksia mukaillen. Disney on tarkkaan seurannut pelin valmistumista ja avittanut animaatioiden rustaamisessa. Niinpä peli noudattelee elokuvan tapahtumia riittävän hyvin.

Lion King on perinteinen tunnelmaltaan leppoisa tasohyppely. Animaatiot ovat erinomaiset, samoin pelin musiikki. Pikkupuzzlet kutittavat aivonystyjä sopivasti. Puzzlenratkaisut saisivat tosin johtaa mystisiin salaisiin maailmoihin, nyt ne toimivat pelkästään etenemisen esteenä.

Tallennusmahdollisuutta Lion Kingissä ei ole, niinpä samoja kenttiä joutuu kahlaamaan useaan kertaan läpi. Salasanat olisivat tehneet pelistä ehkäpä liian helpon, koska pelattavaa ei loppujen lopuksi ole kovin paljon.

Kokonaisuutta kurjistaa nyppivä vieritys sekä oudot väripaletinvalinnat. Kakkosvaiheen (Can't Wait to be King) taustat ovat kerrassaan kamalat. Pelintekijät ovat nähtävästi pyrkineet matkimaan elokuvan vastaavan kohtauksen surrealistista tunnelmaa siinä onnistumatta.

Lion King on pesunkestävää

Disney-tasohyppelyä: vähän yllätyksiä, paljon kaunista katseltavaa. Vaihtelua on onneksi riittävästi, mikä tekee pelistä kohdeyleisölle oivaa ajanvietettä. Leijonan liikuttelu kaksijalkaisen sankarin sijasta tuo tuoreen tuulahduksen.

JTurunen

Tasohyppely **78**

System Shock

Looking Glass Technologies/ Origin/EA

PC CD-ROM-versio
Versio: Fl.6C
Minimi: 486DX/33, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri, SVGA-versio vaatii 8 Mt RAM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Adlib, Ensoniq Soundscape, RAP-10, SCC-1, General Midi
Kiintolevy: 20 Mt
Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

(Pelit 7/94, 97 pistettä.)
Nyt se on vissiin meikäläisenkin vihdoin pakko hankkia Pentium. Kaikkien aikojen paras kolmiuloitteinen roolitaistelu System Shock on nimittäin ilmestynyt hopeakiekolla. Jos joku ei epäonnekseen ole kyseisestä mestariteoksesta vielä kuullut, niin Shockissa pelaaja seikkailee hullun tekoälyn, Shodanin, valtaamalla avaruusasemalla taistellen robotteja ja mutantteja vastaan. Estääkseen Shodania tuhoamasta ihmiskuntaa sankari linkkautuu aina välillä kyberavaruuteen, rikkoo ovikoodeja ja runsaasti robotteja.

Looking Glass ei ole tyytynyt vain julkaisemaan korppupeliä uudelleen rompulla, vaan on tehnyt peliin muutamia loistavia parannuksia. Rompulle on bugiton versio, joka ei seonnut testiviikon aikana kuin kerran. Kaikki viestit ovat puhuttuja ja peli pyörii SVGA-tilassa. Luit oikein, System Shock tarkkuusgrafiikalla. Hiio!

Valittavissa ovat tilat 320x200, 320x400, 640x400 ja 640x480. Kun peli näyttää jo VGA:llakin jumalaiselta, voitte uskoa, että tarkkuustilat ovat silkkaa visuaalista orgiaa. Mukaan on myös viritetty kokeellinen VR-kypärätuki, mistä saatte lukea, jos onnistun sitä joskus kokeilemaan.

Kaikella on tietysti hintansa, ja Shockin tapauksessa se on nopeus. Oma 486/66:seni pyöritti 320x400-tilaa vielä juuri pelattavasti, mutta tarkemmat moodit olivatkin sitten epäpelattavan takkuisia. Tekijät myöntävätkin SVGA-tilojen olevaa silkkaa Pentium-kamaa.

Jo mainitsemiani viestejä ei niitäkään ole vain tylsästi löpötelty, vaan hyvän puheen taustalle on miksattu taistelun ääniä, kuten hydrauliikan vinkunaa, konetuliaseiden rätinää ja mutanttien huutoja. Tämä lisää pelin uskomatonta tunnelmaa entisestäänkin, sillä viestit ovat kuin suoraan Aliens-elokuvasta.

Korppuversionakin System Shock räjäytti sukat pois jaloista, mutta romputa peli iskee kuin taktinen ydikärki. CD:ltä löytyvät sekä normaali VGA-versio että SVGA-versio, joten peliä voi suositella myös neljämegaisen koneen omistajille. Vaikka hyllystä löytyisikin jo korppuversio, on CD tutustumisen arvoinen. Peliä vielä tuntemattomalle romppu on ainoa oikea valinta.

Tapio Salminen

Roolitoiminta **98**





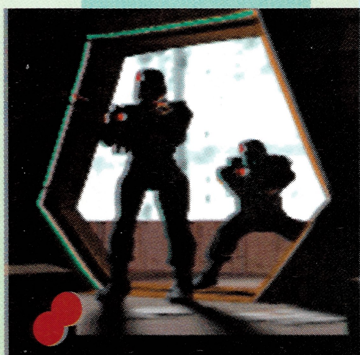


Kuolettavaa piiloleikkiä

●● Kuolleiden täyttämällä avaruusasemalla ottavat mittaa toisistaan kyberneettisesti tehostettu hakkeri ja seonnut tekoäly. Hakkeri voittaa näillä ohjeilla.

Jäätyäsi lahjakkaasti kiinni laittomasta hakkeroinnista suurtyhtiö Trioptiumin verkkoon yrityksen joukot ryntäävät huoneistoosi. Sinut raahataan avaruusasema Citadelille, jossa saat valita joko viettäväsi loppuikäsi vankilassa tai auttavasi paikallisjohtajaa tämän hämärissä puuhissa. Ajatus vedestä ja leivästä yksinäisessä sellissä ei viehätä, joten hakkeroit pomolle pääsyn asemaa pyörittävään tekoälyyn, Shodaniin. Vastalahjaksi sinulle asennetaan sotilastason neuraalilinkki, ja tyytyväisenä vaivut puolen vuoden parannusuneen.

Herättyäsi asemalla asiat ovat kuitenkin muuttuneet. Käytävät ovat täynnä ruumiita ja murhanhimoisia robotteja, ja Shodan on päättänyt tuhota koko ihmiskunnan. Ainoana eloonjääneenä tekoälyn pysäyttäminen jää sinun vastuullesi.





Hyvää huomenta

Horjut ylös punkastasi ja muistat jättäneesi joitakin tavaroita komeroon (1), josta poimitkin mukaasi muutaman ehosteen ja lukkokortin. Lueskellessasi muistiinpanojasi saat maasta viestin, joka kertoo aseman olevan Shodanin vallassa. Järkyttyneenä lähdet tutkimaan asiaa.

Hoideltuasi kimppuusi syöksyvät droidit lataat virran täyteen voima-asemasta (P), noukit mukaasi kulmasta löytyvän neulapyssyn (2) ja poistut huoneistosta ovikoodilla 451. Käytävässä noudat Group-1-lukkokortin lepohuoneesta (3) ja lisää paukkuja neulapyssyyn varasto 3:sta. Raivaat tiesi Delta-sektorin lääkintäkeskukseen, josta löydät MED-luokan lukkokortin (4) ja mutantin vartioiman kyberjackin (CY).

Linkkaudu kyberavaruuteen, jossa saat avattua läheisen varastohuoneen ovet ja kerättyä talteen kaksi viestiä maassa olevalta apulaiseltasi Rebecalta. Nyt avoimien varasto-ovien takaa poimit magpulsen (5), jolla robotit kaatuvat helposti. Käy vetäisemässä vipua valvontahuoneessa (6) ja poimi lattialta löytyvä stungun.

Lukemiesi viestien mukaan tohtori D'Arcylla saattaa olla ideoita Shodanin pysäyttämiseksi, joten suunnistat miehen entiseen toimistoon (7). Huoneesta löydätkin apua tuovan viestin, phaserin ja tohtorin oman lukkokortin. Tohtorin mukaan Shodanin suunnittelema laserisku maata vastaan on mahdollista estää ampumalla laser aseman suojiin. Suojat täytyy kuitenkin ensin nostaa ja laserin turvalukitus poistaa käytöstä.

Jatkat eteenpäin. Puzzle-paneelin ratkaisemalla saat päälle lasersillan (8), jonka yli kulkien löydät ihmisten viimeisen tukikohdan ja tason kyborgituotantopisteen (9). Kytke droidituotanto pois vivusta vääntämällä ja etsi tiesi paikalliseen tietokonehuoneeseen CPU-yksiköiden keskelle (C). Räiski yksiköt osiksi, ja tee samoin paikalle syöksyvälle cyborgi-iskujoukolle. Katso vielä huoneen monitoreista niihin ilmestynyt luku ja kirjoita se muistiin. Lattialta löydät myös kättä pitempää pistoolin muodossa.

Lähde hissille, jossa saat jälleen viestin Rebecalta. Jos hissi ei aukea, tuhoa tason turvakameroita laskeaksesi turvallisuustasoa. Lukaise posti ja suunnista kakkostasolle.

Nettijuoksua tuli hännän alla

Hissin ovien auetessa kimppuusi syöksyy huoneellinen kuolaavia mutantteja, jotka kuitenkin hiljenevät helposti neulapyssyn avustuksella. Viimeisen mömmön kaaduttua käy noutamassa varastohuoneesta shield v1.0 (1) ja vääntämässä tason cyborgituotanto pois päältä (2). Alpha-siivestä löydät voima-aseman, muttet muuta hyödyllistä. Loiki Beta-siipeen, josta löydät kaksi kyberjackia. Pohjoisemmasta jackista (CY1) saat SCI-lukkokortin ja viestin Rebecalta.

Hiivi kirjastoon (CY2), jonka kyberavaruudesta onnistut varastamaan PER-1-lukkoihin oikeuttavan kortin, laserin turvakoodin ja jälleen uuden viestin avustajaltasi. Laserin koodin saat myös ratkaisemalla huoneesta löytyvän puzzle-paneelin, jonka selvittyä koodi ilmestyy yhteen kirjaston monitoreista. Ennen poistumistasi korjaa vielä lattialta talteen targetting system v1.0 (3).

Jatka matkaasi teleportille (4), jolla hypättyäsi laskeudu salaoven kautta huoneeseen, jonka lattialla rötköttävältä ruumiilta takavarikoit ENG-lukkokortin (5). Hiivi Beta-siiven tietokonehuoneeseen tuhoamaan CPU:t (C), ja valmistaudu jälleen Shodanin lähettämään robottivyöryyn. Vilkaise taas luku monitorista ja käy pe-

ruuttamassa droidituotanto huoltohuoneen paneelista (7) hakkaamalla sisään koodi 623 ja ratkaisemalla puzzle. Nouki vielä mukaasi logic probe (6), jolla saat ratkaistua puzzle-paneelit kädenkäänteessä. Nouda lopuksi D'Arcyn mainitsema isotooppi X-22 epästabiilien aineiden labrasta (8) ja hiippaile hissiin ja alas reaktoritasolle.

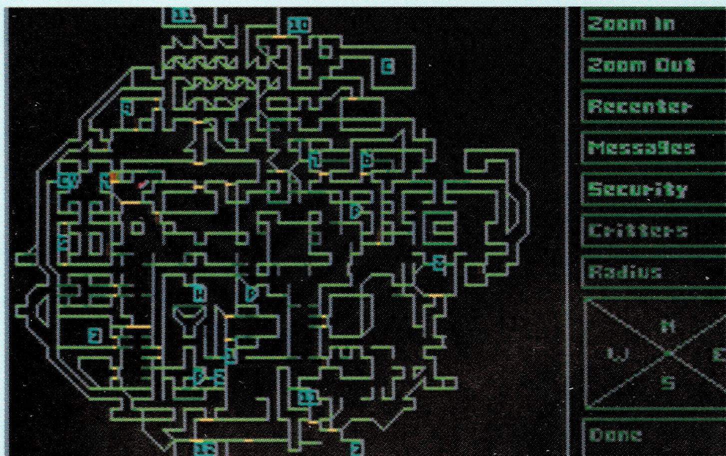
Kellarin varjoissa

Astuessasi ulos käytävän hämärään joudut heti muutaman hopperin vihojen kohteeksi. Tulitaistelun päätyttyä vie isotooppi suojageneraattorille (1) ja kytke itse suojat toimintaan läheisestä vivusta. Heti generaattorihuoneen vierestä löydät pienen CPU:n (C), jonka muutat parilla laukauksella läjäksi savuavia piirejä.

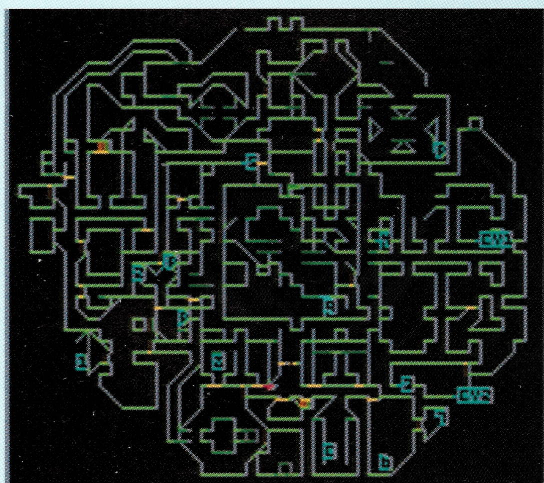
Huoltokäytävän päässä sijaitsevassa huoneessa makaavalta ruumiilta voi käydä lainaamassa flechetten (2), jollainen löytyy myös toisaalta nollapainovoimamömmöjen vartioimana.

Seuraavaksi voitkin mennä cyberjackille (CY) ja linkkautua sen avaruuteen, jossa onnistut avaamaan koealueen oven ja armoryn ovilukon. Käväise armoryssa (3) täydentämässä ammusvarastojasi ja laita kutisi hyvään käyttöön mennessäsi laserin koodipaneelille (4) Shodanin virittämän ansan kautta. Iske yhdistelmä 199 koneeseen ja kiskaise vivusta, niin voit poistua peruuttamaan tason cyborgtuotannon läntisessä huoneessa (5).

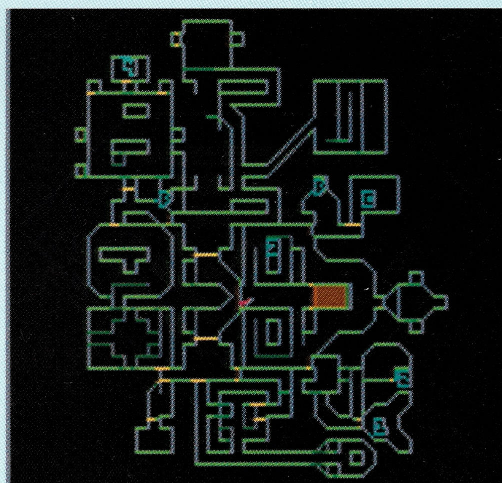
Alueelta löydät myös toisen logic proben (6) ja biological systems monitor v1.0:n (7), jotka kannattaa kerätä talteen. Citadelin suojien ollessa nyt päällä ja laserin toimintakunnossa palaat tasolle 2 pahat mielessä.



Taso I.



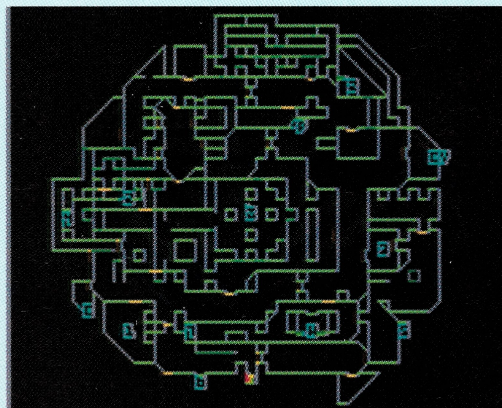
Taso 2.



Taso 4.



Taso 3. Tässä osassa juoksemme läpi, pelin loppupuolella tarvitsemme karttaa enemmän.



Reaktoritaso, jonka keskustaan palataan myöhemmin uudestaan.

Mutkia matkaan

Etsimäsi laserin laukaisin (9) läytyy tason keskustasta. Huoneeseen kannattaa mennä läntisestä sisäänkäynnistä, niin taistelu Shodanin paikalle virittämiä cyborgeja vastaan sujuu helpommin. Ruudinsavun haihtuessa alue on täynnä metalliromua, ja voit edetä laserin katkaisijalle lattialle ripoteltuja energiamiinoja varoen. Painat kaivoslaserin sytytysnappulaa ja katsot saapuvasta videosta, kuinka laseri tuhoaa itse itsensä purkaessaan energiansa Citadelin kilpiin.

Shodan ei ole vaikuttunut esityksestäsi, vaan uhkuu tuhovansa maan asukit uudella supervirukse llaan, joka paraikaa lähenee täydellisintä muotoaan yhdessä aseman ulkomoduuleista. Sinulle ei siis jää aikaa lepäämiseen, ja nopeasti hölkkäätkin takaisin hissille.

Hissikäytävässä saat yllättäen hätäviestin Citadelin lentokannelta, jossa muutamat henkiinjääneet taistelevat olemassaolostaan. Suunnistat kolmostasolle.

Huoltotaso on ilkeä paikka pimeine käytävineen ja näkymättömine mutantteineen. Rauskumaiset mutantit tottelevat parhaiten flechetteä, jolla on myös helppo torjua mömmöjen ampumat happorenkaat. Tällä haavaa tasolla ei kuitenkaan ole mitään tekemistä, joten mene keskustasta löytyvälle tavarahissille ja nelostasolle. Hoideltuasi hissin ovia vartioivan avian-mutantin voit noutaa lähistöltä löytyvät motion booster v2.0:n ja riot gunin (3). Kipaise tuhoamassa tason CPU:t (C) ja merkitsemässä muistiin monitorin numero, niin voit kiirehtiä peruuttamaan cyborgituotannon (2).

Selvitäksesi Shodanin viruksesta päättelet tarvitsevasi suojapuvun, jollaisen löydätkin McLeodin toimistosta lyötyäsi ovilukkoon koodin 838. Sisältä paljastat envirosuit v1.0:n lisäksi myös järeän Magnum 2100-pistoolin (1). Vedettyäsi suojahaalarit niskaasi tunnet olosi varmemmaksi ja lähdet viitoskannelle etsimään merkkejä aikaisemman hätäviestin lähettäjistä. Apujoukoista olisi varmasti hyötyä.

Tapio Salminen

Ratkaise





Osa 1

Epäonnista naisenmetsästystä

●● Eräänä kauniina päivänä rannalla kävellessäni paikalle ajoi pitkällä limolla Stallions-tv-shown edustaja. Sen enempää miettimättä hyppäsin kyytiin, ja voitin kisassa hyvän kakkospalkinnon. Palkinto oli kahden viikon loma La Costa Lottan terveyskylpylässä. Ja kuulemani mukaan varsin naisvoittoisessa kylpylässä...









Epämukavan taksimatkan jälkeen olin kylpylän edessä. Paikka ei kovin kummoiselta näyttänyt, mutta rohkeasti astelin kohti ulko-ovea, ja mieleni seikkaili jo tulevaisuudessa...

Tutustuminen – kaiken A ja O

Aulaan astuttuani katsoin ympärilleni. Hyvältä näyttää, mutta vastaanottotiskin takana vielä paremmalta. Astelin virkailijan luo, ja kohteliaasti esittelin itseni: Larry, Larry Laffer. Virkailija, Gammie, osoittautui mitä kauneimmaksi neitoseksi.

Gammie ojensi minulle kohteliaasti huoneeni avaimen. Puhelin hänen kanssaan, kunnes tuli ilmi, että Gammie oli alun perin tullut laitokseen selluliitti-imukoneen maineen perusteella hoitoon. Mutta kone olikin rikki, joten Gammie jäi paikkaan töihin.

Herrasmiehenä lupasin korjata koneen hinnalla millä hyvänsä, ja hyvästelin Gammien ainakin pariksi päiväksi. Tiskin vasemmalla puolella näin laatikon, johon poislähtevät vieraat asettavat huoneittensa avaimet. Pengoin sitä hetken, ja löysinkin avaimen, joka ei ollut minkään huoneen avain. Tapani mukaan pistin sen oitis taskuuni.

Innoissani hyvältä näyttävästä kaksiviikkoisesta astelin portaat toiseen kerrokseen, jossa huoneeni oli. Avasin oven avaimella, ja astuin sisään. Ah, kuinka viihtyisää. Tulevaa ajatellen otin kukat maljakosta, ja avasin WC:n oven. Yrittäessäni pestä hikisiä käsiäni, totesin veden olevan ruskeaa.

Ryntäsin välittömästi puhelimen ääreen. Katsoin pöydällä olevista lapuista numerot, ja soitin ensin tekniselle puolelle. Sieltä luvattiin lähettää ekspertti korjaamaan veden laatu paremmaksi. Soitin myös ruokapuhelimeen tilatakseni jotain pureskeltavaa, mutta sitä en saanut, olin rahaton, muka. Pirautin lopuksi vielä huonepalveluun, koska olin kuullut, että Costa Lotta tarjoaa jokaiselle vieraalle "yllätyksen". Sellainen sitten luvattiinkin toimittaa.

Riistaa näkyvissä

Tutustuessani hotellikylpylään tarkemmin eksyin terveyspuolelle. Tiskin takana seisoskeli tietyistä syistä epämiellyttävä Gary, jonka kanssa minulla ei ollut suuria haluja keskustella. Kirjoitin nimeni pöydällä olevaan listaan ja Gary ojensi minulle pyyhkeen. Nappasin vielä kylpylän esitteen, ja luikahdin vasemmanpuoleisesta ovesta uteliaana kuin aina.

Mikä löytö! Huoneessa seisoskellut nainen paljastui espanjalaiseksi Roseksi, joka torjui vakavammat yritykseni. Koetin, josko kukilla olisi lämmittävä vaikutus ja voť! Sain vastalahjaksi kauniin orkidean sekä käsittelyn, jota en koskaan unohtaisi...

Selvittyäni hengissä Rosen laitteista päätin unohtaa mokoman.

Kuumissani kun olin, kipaisin pukuhuoneen puolelle. Sieltä löytyikin yksi vapaa lokero, jonne asetin tavarani ja eikun suihkuun. Pesun jälkeen olo olikin jo aivan toista luokkaa. Mennessäni saunaa kohti näin mutahoidossa lepäilevän neitosen, ja nanosekunnin kuluttua olinkin jo esitellyt itseni.

Neiti, joka osoittautui Charlotteksi, oli asetta rajumpaa luokkaa. Pian kävi ilmi, että Charlotte tarvitsi kipeästi paristoja leikkikaluunsa, joten minä suurine suineni lupasin toimittaa kasan paristoja niin pian kuin ehtisin. Ensin kävin ottamassa parit kunnon löylyt ja sitten suihkun. Pukeuduin ja kävelin käytävälle piirun verran puhtaampana.

Terveyspuolen vierestä johtivat portaat alakertaan, jonne päätin seuraavaksi pistää nokkani. Siellä olikin naista jos jonkinmoista, mutta vain yksi herätti mielenkiintoni. Tumma kaunotar, Shablee, vaikutti varsin rakastettavalta typsyltä. Keskustellessamme tuli ilmi, että Shablee oli hulluna pukuihin, ja nytkin hän halusi uuden. Pian taas yksi kaunotar odottelisi paluutani. Ennen lähtöäni sieppasin lattialta käyttämättömän näköisen johdonpätkän ja astelin omaa huonettani kohti.

Larry, herrasmiesvaras

Huoneessani huomasin oitis sängyllä olevan, kylpylän kuuluisan pikku lahjan, joka osoittautui kondomiksi. Toivoin vessan veden olevan jo kirkasta kuin mineraalivesi, mutta korjausmies olikin juuri paikalla. Hän osoittautui aikamoiseksi idiootiksi, joten "lainasin" hänen tarvikevyöstään viilan ja jakoavaimen.

Seuraavaksi soitin huoneeni puhelimella huonepalveluun ja peräsin WC:stä puuttuvia perustarpeita. Käytävälle luvattiinkin toimittaa tarvikekärry, josta hygieniatarpeet voisi noutaa itsepalveluna.

Ryntäsin oitis käytävälle, jossa kärry jo odottelikin. Poimin mukaani kaiken minkä kärrystä irti sain. Sitten lähdin tutustumaan paikan yökerhoon. Pettymys oli suuri, kun baarimikko oli tyhmä kuin saapas eikä paikassa tarjoiltu väkeviä. Ennen lähtöäni otin kuitenkin baaritiskiltä yhden ilmaistulitikun. Käytävällä hetkisen odoteltuani paikalle huristeli melkoisen näköinen hökötys: sähkömoottorilla varustettu wc-istuin, joka oli vielä asetettu rullalaudan päälle. Kuskina toimi A(l)rt "Lowe", jonka kyytiin hyppäsin. Olisihan se kokemus sinänsä.

Kun saavuimme käytävän oikeaan ääripäähän, Art pyysi astumaan sivuun, koska hän kääntäisi ajoneuvonsa. Tein työtä käskettyä. Kun Art sai hommat hoidetuksi, päätin keskustella vähän ilmoista sun muusta. Mutta pian kävikin ilmi, että Art halusi palavasti tupakalle, mutta hänellä ei ollut tikkuja. Ystävällisesti ojensin tulitikkuni hänelle, ja Art häipyikin heti.

Sutena veivasin jakoavaimella ajoneuvon koneen auki ja löysäsin moottorin hihnaa. Suljin luukun, ja samassa Art saapastelikin jo paikalle. Mutta konepa ei änähtänytkään, heh heh. Art harppoi paikallistamaan vikaa ja minä halusin tietysti olla avuksi. Sain pidellä Artin valtavaa taskulamppua ja silloin keksin. Lamppuhan toimii paristoilla, joten otin nopsasti lampun paristot omaan haltuuni. Ojensin lampun Artille, ja kauniin sään innoittamana lähdin kulkemaan kohti uima-allasta.

Sähköistä toimintaa

Altaalla katsoin reunalle ajautunutta allasbaaria ja huomasin sen kaiteella hyljätyt aurinkolasit. Koska tahdon aina olla niin cool kuin voi, omin lasit kenenkään huomaamatta. Avasin lasikotelon, minkä kätköistä löytyi lasien lisäksi linssinkiillotuspaperia. Paperin materiaali oli aika samanlaista kuin uimahousuissa käytetty, joten nerokkaasti sitaisin paperista hammaslangan avulla somat pikku uikkarit.

Altaan toisella puolella paikallistin hylätyn uimakellukkeen, tosin tyhjän sellaisen. Se pitäisi täyttää, joten avasin viereisen oven jonkinmoisen ilmapumpun löytymisen toivossa. Mitä vielä, päädyinkin aerobic-osastolle. Hymynkare kasvoillani hypähdin vapaalle paikalle ja jumppasin sydämeni riemusta. Kaikki ei ilmeisesti klikannut kohdalleen, koska ilo loppui ennen kuin se ehti alkaakaan.

Päätin mennä ohjaajan juttusille, joka osoittautui jumalaisen kauniiksi Cavaricchiksi. Näin hänen kaulallaan tarpeettoman näköisen henkilökuntakortin, jonka hän pikku suostuttelun jälkeen minulle antoikin. Samalla sovimme tapaavamme saunassa omien seuralaistemme kera. Jatkoin tutkimusmatkaani viereiselle kuntosalille, josta löytyi jälleen uusi kohde.

Raju Thunderbird omasi jotain omituisia periaatteita. Hän ei suostuisi mihinkään kanssakäymiseen kanssani ennen kuin toimittaisin hänelle parin käsirautoja. Pistin asian mieleeni ja jatkoin matkaani.

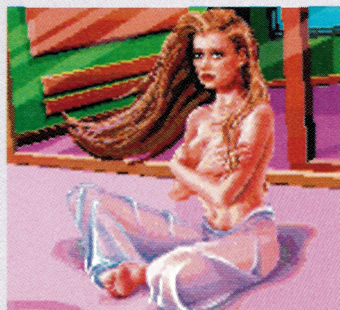
Saavuin yllättäen jälleen mutahoitolan puolelle. Minua ärsyttävät maailmassa eniten sähkölukot, joiden avaamiseen on ziljoona eri vaihtoehtoa. Niinpä naureskellen omaa viisauttani revin johdonpätkäni toisesta päästä hieman eristysmuovia, asetin pistokkeen rasiaan ja toisen pään viereisen oven sähkölukkoon. Eipä aikaakaan, kun lukko savusi ja joutui luovuttamaan.

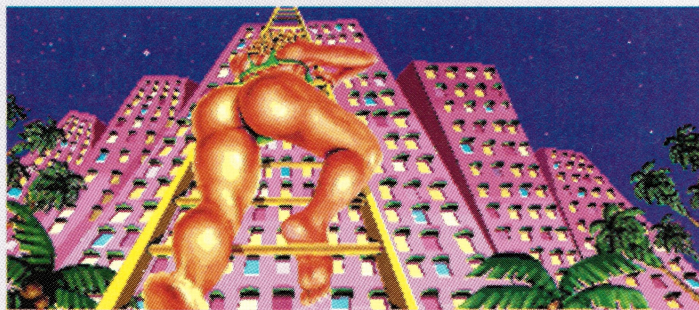
Minua ei niinkään kiinnostanut mitä oven takaa löytyisi, joten annoin paristot vieressäni makaavalle Charlottelle. Hän lupasi palkinnoksi jotain todella hienon tuntuista toimintaa, joten olin jo seitsemännessä taivaassa. Hän käski minua menemään sähköshokkihuoneeseen odottamaan häntä. Koska sähkölukko ei enää menoani haitannut, tein työtä käskettyä. Pian Charlotte tulikin paikalle ja sainkin tunnetta, jota en hevin unohtaisi, en totisesti. Käsittely oli sen verran voimallista, että onnenkorunikin vääntäytyi kelvottomaksi metallikasaksi, toisin sanoen nykytaiteeksi.

Jokohan seuraavassa numerossa lyyti kirjoittaa edes hiukan paremmin?

Tuntematon & Sir Daniel's







Käynnistysvalikot

Koska lähes kaikki PC:n pelit tarvitsevat omat käynnistystiedostonsa, joutuu niitä räpeltämään lähes jatkuvasti. Tavallisin tapa tehdä omia pelikohtaisia käynnistystiedostoja ovat käynnistyslevykkeet, mutta asian voi hoitaa huomattavasti helpomminkin: käynnistysvalikoilla.

Kirjoita **VER** (enter). Jos DOSisi alkaa numerolla 6, sinulla on mahdollisuus käyttää käynnistysvalikoita, joista voit itse valita, miten kone käynnistetään. Jos käytät vanhempaa DOSia, hanki DOS 6.22, siinä kauppa jota et kadu.

Turvallisuus ennen kaikkea

Työnnä tyhjä levyke A-asemaan. Kirjoita FORMAT A: /S ja paina enter. Kun levyke on formatoitu, kirjoita seuraavaksi
COPY CONFIG.SYS A: (enter)
COPY AUTOEXEC.BAT A: (enter)

Nyt sinulla on käynnistyslevyke, jolla saat koneen käyntiin mikäli onnistut töpeksimään. Palautat koneesi entiseen kuntoon, kun työnnät tämän levykkeen A-asemaan, painat resettiä ja päästessäsi promptiin kirjoitat
COPY A:CONFIG.SYS C:
COPY A:AUTOEXEC.BAT C:

Kun käsittelet CONFIG.SYSiä ja AUTOEXEC.BATia, teet sen DOSin mukana tulevalla EDIT-ohjelmalla. CONFIG.SYS otetaan editointiin kirjoittamalla juuressa (CD C:\) **EDIT CONFIG.SYS** ja autoexec kirjoittamalla **EDIT AUTOEXEC.BAT**. ALT-näppäimellä pääset EDITin valikkoihin.

Huomaa, että kone täytyy käynnistää uudestaan, jotta configin ja autoexecin muutokset tulisivat voimaan.

Valitaan

Teemme nyt simppelin monivalintamenun, josta löytyvät pelaamisen kolme perusvaihtoehtoa ilman romppua ja rompun kera. Huomaa, ettei käynnistystiedostoissa ole Doublespace-levynpakkausohjelmaa käytössä, ja että sinun tarvitsee itse löytää configista ja autoexecista omat äänikortti- ja CD-ROM-ajurisi. Lisäksi näistä käynnistystiedostoista on karsittu kaikki turha ja ylimääräinen.

Huomaa esimerkkien hakasulut. Ne on pakko olla. Saat ne pitämällä pohjassa CTRL- ja ALT-näppäimiä ja painamalla samaan aikaan F1:stä. Näppämistösi muuttuu jenkkiversioksi, ja hakasulut tulevat nyt ruotsalaisesta O:sta ja sen vierestä. Paluu vakionäppäimiin tapahtuu yhdistelmällä CTRL-ALT-F2.

Multiboot alkaa aina tietyllä rivillä, joka kertoo DOSille että kysymys on multikonfigista. Tämä rivi on
[menu]

Rivin jälkeen tehdään itse valikko. Valikkorivi alkaa **menuitem=** :lla, jota seuraa vapaasti valittava nimi ja kuvaus siitä mitä optio tekee, eli
menuitem = emssi, EMS-muistia vaativat pelit

Jokaista valikkoon haluttua vaihtoehtoa kohden tehdään vastaava rivi eli
menuitem = xmssi, XMS-muistia vaativat pelit
menuitem = puhto, ei EMM386-ajuria

Nyt meillä on kaunis, kolmen vaihtoehdon valikko. Nyt niille vain täytyy tehdä vastaavat käynnistystiedostot, mutta sitä ennen lisäämme pari hämärää kohtaa, joiden muoto sinun täytyy itse selvittää käynnistystiedostoistasi, eli äänikortin ja CD-ROMin ajurit.
[aanikortti]
REM
DEVICEHIGH=c:\dirikka\soundcard.drv jne
[romppu]
REM
DEVICEHIGH=c:\romppu\romppu.drv

Nämä kohdat säästävät aikaa ja vaivaa myöhemmin.

Ja nyt alkaa varsinainen suorittava osuus. Nimikkeen **common** alle niputetaan kaikki se, joka ajetaan joka tapauksessa, oli valittu käynnistysvaihtoehto mitä tahansa.
[common]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
BUFFERS=10,0
FILES=30
DOS=HIGH, UMB

Ja nyt alkaa monivalintaosuus. Kun valikosta valitaan vaikka vaihtoehto 1, hyppää DOS kohtaan jonka nimi on sama kuin valikossa eli esimerkissämme **emssi**.
[emssi]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH=C:\mouse\mouse.sys
include aanikortti

Huomaa viimeinen rivi. Include-käskyn ansiosta DOS sijoittaa tälle paikalle aiemmin määritellyn palan "aanikortti". Eli jos muutat äänikortin asetuksia, muutokset tarvitsee tehdä vain yhteen paikkaa [aanikortti], ja ne otetaan automaattisesti huomioon joka kohdassa.

CONFIG.SYS

```
[menu]
menuitem = emssi, EMS-muistia vaativat pelit
menuitem = xmssi, XMS-muistia vaativat pelit
menuitem = puhto, Ei EMM386 -ajuria
menuitem = cdemssi, CD-ROM ja EMS-muistia
menuitem = cdxmssi, CD-ROM ja XMS-muistia
menuitem = cdpuhto, CD-ROM, pelkkä HIMEM

[aanikortti]
REM DEVICEHIGH=c:/dirikka/souncard.drv optioita
[romppu]
REM DEVICEHIGH=c:/romppu/romppu.drv

[common]
DEVICE=C:/DOS/HIMEM.SYS
BUFFERS=10,0
FILES=30
DOS=HIGH, UMB

[emssi]
DEVICE=C:/DOS/EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH=C:/mouse/mouse.sys
include aanikortti

[xmssi]
DEVICE=C:/DOS/EMM386.EXE NOEMS
DEVICEHIGH=C:/mouse/mouse.sys
include aanikortti

[puhto]
DEVICEHIGH=C:/mouse/mouse.sys
include aanikortti

[cdemssi]
DEVICE=C:/DOS/EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH=C:/mouse/mouse.sys
include aanikortti
include romppu

[cdxmssi]
DEVICE=C:/DOS/EMM386.EXE NOEMS
DEVICEHIGH=C:/mouse/mouse.sys
include aanikortti
include romppu

[cdpuhto]
DEVICEHIGH=C:/mouse/mouse.sys
include aanikortti
include romppu
```

Ja config.sys jatkuu samalla logiikalla
[xmssi]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICEHIGH=C:\mouse\mouse.sys
include aanikortti
[puhto]
DEVICEHIGH=C:\mouse\mouse.sys
include aanikortti

Lisäämme CD-ROMin osa yksi

Jos sinulla on CD-ROM-asema, täytyy tehdä vielä kolme vaihtoehtoa lisää. Esimerkkinä EMS ja CD-ROM, muut hoituvat yhtä yksinkertaisesti.
[menu]-kohtaan lisätään neljänneksi rivi
menuitem=cdemssi, CD-ROM ja EMS-muistia

Kopioi configin kohta "emmsi" configin loppuun, muuta nimi [emssi] nimeksi [cdemssi] ja lisää viimeiseksi riviksi
include romppu

Kuten äänikortinkin kohdalla, nyt käytetään kohdassa [romppu] määriteltyjä asetuksia. Temppu toistetaan vielä [xmssi]- ja [puhto]-kohdissa, ja näin configissa on jo kuusi valintaa.

Autoexecin kimppuun

Seuraava operaatio on käsitellä autoexec.bat (EDIT AUTOEXEC.BAT). Alkuun tulevat kaikille käynnistysvaihtoehdoille yhteiset asetukset. Eli
@echo off
rem yhteiset asetukset
PATH=C:\DOS;C:\
SET BLASTER=A220 I7 D1
set sound=c:\util\blaster
GOTO %CONFIG%

Tämä viimeinen rivi on tärkeä:%CONFIG% sisältää config.sysissä valitun käynnistysvaihtoehdon, eli vaikka vaihtoehdon "emssi". Autoexecissa hyppykohdan eteen tulee kaksoispiste, eli DOS hakee nyt kohtaa **:emssi**. Lisäksi XMS-konfiguraatio käyttää samoja käynnistysvaihtoehtoja, joten pistetäänpä ne peräkkäin.
:emssi
:xmssi
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE /X
goto end

Tässä itse asiassa vain ladataan levyvälimuisti, ja sen jälkeen on hyppykäsky autoexecin loppuun, jotta tämän jälkeiset rivit jätetään väliin.
:puhto
REM ei tehdä mitään, koska puhtaan bootin vaativat pelit eivät välttämättä pidä levyvälimuistista.
:end
echo KAIKKI TEHTY!

Lisäämme CD-ROMin

CD-ROMin lisääminen autoexeciin on yhtä yksinkertaista kuin CONFIG.SYSissä. Kohdan **:puhto** jälkeen, mutta ennen **:endiä**, lisätään seuraavat rivit:
:cdemssi
:cdxmssi
LH C:\DOS\MSCD.EXE ja mitä sen perässä sinulla onkaan
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE /X
goto end
:cd puhto
LH C:\DOS\MSCD.EXE ja mitä sen perässä sinulla onkaan
goto end

On tärkeää, että MSCD-romppuohjain ladataan ennen SMARTDRIVEa, koska se ei muuten tajua toimia rompun kanssa.

Toinen tapa

Jos sinulla on jo kaikki tarvittavat käynnistystiedostot olemassa, unohda [common] ja include -temput ja yksinkertaisesti pujota oikea käynnistystiedosto oikeaan paikkaan sekä configiin että autoexeciin.

Älä käytä Memmaker-ohjelmaa valikkoconfigien kanssa!!!

Nnirvi

AUTOEXEC.BAT

```
@echo off
rem yhteiset asetukset
PATH=C:/DOS;C:/
SET BLASTER=A220 I7 D1
set sound=c:/util/blaster
GOTO %CONFIG%

:emssi
:xmssi
LH C:/DOS/SMARTDRV.EXE /X
goto end

:puhto
REM ei tehdä mitään, koska puhtaan
bootin vaativat pelit eivät välttämättä
pidä levyvälimuistista.

:cdemssi
:cdxmssi
LH C:/DOS/MSCD.EXE ja mitä sen perässä
sinulla onkaan
LH C:/DOS/SMARTDRV.EXE /X
goto end

:cdpuhto
LH C:/DOS/MSCD.EXE ja mitä sen perässä
sinulla onkaan
goto end

:end
echo KAIKKI TEHTY!
```

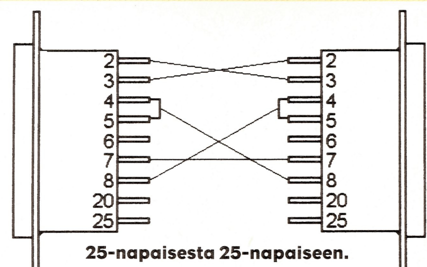
Tex Spex

1. Minulla on 386/33-tietokone ja Supran v.32bis-modeemi. Kun imuroin jotain tiedostoa esimerkiksi Pelit-BBS:stä, tiedonsiirtonopeus on vain noin 1200 cps. v.32bis-modeemillahan pitäisi päästä noin 1600 cps:n kieppeille. Ohjelmanani on Telix for Windows 1.0b.
Jos käytät Windows-pohjaista terminaaliohjelmaa ja vähintään v.32-modeemia (9600bps) koneessa tulisi olla parempi UART-piiri. Varsinkin vanhemmissa koneissa on yleensä käytetty vanhempaa 8520-UART-piiriä.

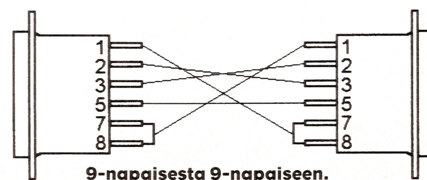
Helpoin ratkaisu ongelmaa on marssia lähimpään tietokoneliikkeeseen ja ostaa multi-IO-kortti, jossa on 16550 AFN-UART-piiri. Kannattaa samalla ostaa sellainen kortti, jossa piirit saa itse vaihdettua. Pelkkä 16550 AFN -piiri maksaa noin satasen. Kortti yhdellä Uartilla noin kolme.

2. Minulla on käytössäni V.FC-modeemi ja yritän saada sitä toimimaan mahdollisimman hyvin. Mitä kättelyitä (XON/XOFF, CTS/RTS, DSR/DRT) minun tulisi käyttää? Entä jos pelaan Doomia nollamodeemikaapelilla?
Nopeilla modeemeilla tulisi ehdottomasti käyttää vain ja ainoastaan CTS/RTS:ää. Jos modeemisi on vain v.22bis-luokkaa ilman virheenkorjausta voit käyttää joko XON/XOFFia tai CTS/RTS:ää. Nollamodeemikaapelia käytettäessä on parempi käyttää DSR/DTR-optiota.

3. Mikä nollakaapeli oikein on?
Nollakaapeli on RS-letku, jolla kaksi konetta voidaan liittää sarjaporteistaan yhteen ilman modeemia. Yksinkertaisimmillaan sellaisen voi rakentaa kytkemällä nastat 2 ja 3 ristiin ja nastan 7 suoraan. 2 ja 3 käsittelevät lähetystä ja vastaanottoa, 7 puolestaan on maa. Nollamodeemikaapelin teko on hyvin yksinkertaista, jos vain kolvi pysyy kädessä. Niitä voi myös ostaa valmiina alan liikkeistä.

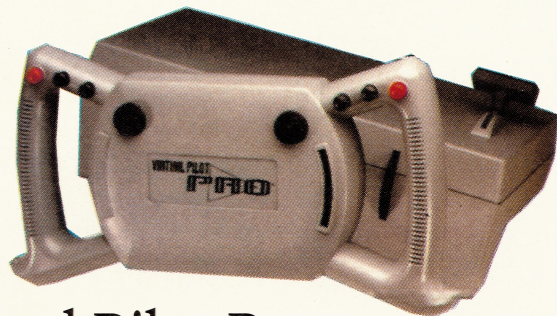


25-napaisesta 25-napaiseen.



9-napaisesta 9-napaiseen.

Ossi Mäntylahti



Virtual Pilot Pro

Siviili-ilmailuun

Lentosimulaattoreihin sopivia tikkuja on viime aikoina tehty joka lähtöön toinen toistaan futuristisemman näköisinä. Oikeasti siviilikoneita ei kuitenkaan tikuilla ohjata, vaan enemmän rattia muistuttavalla ohjauslaitteella.

Flightstick-tikuistaan parhaiten tunnettu CH toi vuosi sitten tällaisen ohjaimen markkinoille, ja siitä on nyt tullut kehittyneempi malli **Virtual Pilot Pro**. Ohjain on tarkoitettu kahdelle kädelle hitaita, mutta tarkkoja liikeratoja varten. Tulitusnappeja on yhteensä kuusi, lisänä kaksi neljään suuntaan toimivaa hattukytkintä. Kaasua säädetään erillisellä kahvalla. Tarkkaa kalibrointia tai lentokoneen trimmejä voi ohjata pysty- ja vaakarullilla.

Toimintansa ja muotoilunsa puolesta ohjain sopii parhaiten realistiseen siviili-ilmailuun tyyliin Flight Simulator 5. Autopeleissä Virtual Pilot antaa paljon oikeamman ajotuntuman kuin tikut tai näppäimistö, kerrankin tuntuu siltä että käsissä on edes lähelle rattia muistuttava väline. Nascar Racingissä ja Indycarissa tulitusnappien määrä riitti niin hyvin, ettei näppäimistöä tarvinnut ajamiseen lainkaan. Suurimpaan osaan sotaisista lentosimuista ohjain on liian hidasliikkeinen, mutta Flight Simulator tuntui paljon aidommalta kuin aikaisemmin.

Virtual Pilot Pro kytketään vain peliohjainliitäntään eikä siihen ole muutamien muiden ohjainten tapaan mahdollisuutta ohjelmoida näppäinkomentoja. Tämän takia ohjelmissa on oltava suora tuki nimenomaan tälle laitteelle, jos aikoo saada ohjaimen kaikki ominaisuudet käyttöön. Ohjain on Flightstick Pro -yhteensopiva, ja tällöin käyttöön saa yleensä neljä tulitusnappia, kaasukahvan ja toisen hattukytkimen. Laitteen mukana toimitetaan ajurit, joilla saadaan täydet ominaisuudet Microsoft Flight Simulatorin versioille 4 ja 5.

Käytössä Virtual Pilot Pro antoi itsestään jämäkän tuntuman. Liikeradat ovat pitkät, mutta pehmeän täsmälliset. Laite tuntuu hyvin ja riittävän vahvoista materiaaleista rakennetulta.

Ohjain kiinnitetään kahdella kiristettävällä leualla pöytälevyn reunaan. Ohjaimen pystykallistuksen säätö olisikin ollut paikallaan, koska käyttäjän ruumiinrakenteesta ja pöydän korkeudesta riippuu, kuinka ergonomisesti ohjaaminen luonnistuu. Nyt ohjain istuu väkisin täsmälleen pöytälevyn suuntaisesti.

Missään nimessä Virtual Pilot Pro ei ole mikään yleistikku eikä edes kovin kelvollinen ohjain suosituimpiin sotalentosimuihin. Toisaalta jos siviililentämisen simulointiin tai autopeleihin on kaivannut aidomman tuntuista ohjausta, sen tarpeen Virtual Pilot Pro toteuttaa mainiosti.

Kaj Laaksonen

Virtual Pilot Pro
Ratti- ja lento-ohjain
Valmistaja: CH Products
Arvostelukappale: Sanura Suomi Oy, puh. (90) 565 3600
Hinta: noin 800 markkaa



CH ProPedals

Vasen, oikea, variksenpoikia

Maksimaalista lentonautintoa havittelevilla ei ole pedaalimarkkinoilla ollut paljon valinnanvaraa. Poljinten pääasiallinen käyttötarkoitus on joko peräsimen ohjaaminen lentosimulaattoreissa tai kaasu- ja jarrupolkimen korvaaminen autopeleissä. Muita käyttötarkoituksia ovat esimerkiksi robotin yläruumiin kääntely Earthsiegessä.

CH:n upouudet polkimet ovat enemmän kuin varteenotettava vaihtoehto, toinen vaihtoehto kun on Thrustmasterin RCS. CH:n polkimien houkuttelevin ominaisuus on hinta, joka on lähes puolet pienempi kuin Thrustmasterin polkimien. Lisäksi polkimissa on kaksi toimintamoodia: auto- ja lentokonetilat. Suomeksi tämä tarkoittaa sitä, että automoodissa polkimia painellaan ylös ja alas, kun taas lentokoneessa polkimet siirtyvät eteen ja taakse.

Tekniikan miehiä kiinnostanee, että lentotila vastaa toista joystickiä, josta vain X-akseli on käytössä, autotilassa sekä X- että Y-akseli ovat aktiivisia.

CH:n polkimet menevät samaan reikään kuin joystickikin (polkimissa on haaroituskaapeli valmiina), joten sen erikoisempia peliportteja ei vaadita. Jos lentotikku toimii, toimivat polkimetkin.

Testing, testing

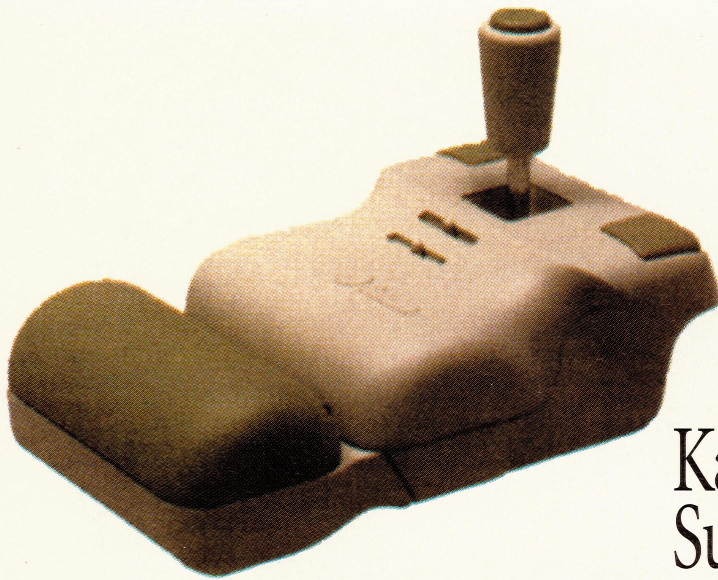
Kun autopeleistä oli käytössä vain Nascar, joka ei kuulunut siihen pikku vähemmistöön, jota romppuasemani suostuu lukemaan, jäi testaaminen lentämiseen. Tiedoksi kuitenkin: polkimia tukevat F1 Grand Prix (MProse), Indycar Racing ja Nascar (Papyrus).

Muutamalla lentosimulla kokeillen pedaalit toimivat ilman ongelmia. Varsinainen käyttötesti suoritettiin Air Warriorilla, tikkuna Wingman Extreme, ja pedaalit selvisivät liehuvin lipuin. Polkimet keskittyvät itsestään ja peräsin myös pysyy keskellä. Jos nyt jostain täytyy valittaa, niin poljinten korkeus vaatii pelituolin, jonka korkeutta voi säätää, ja lisäksi polkimet pitävät kolinaa. (Ei hyvä parisuhteen kannalta, mikäli Focke-Wulf sijaitsee vaikka makuuhuoneen nurkassa.)

Polkimet eivät ole mikään jokapojan pakko-ostos, mutta CH ProPedals ovat tämän hetken paras vaihtoehto polkimia tarvitseville.

Nnirvi

CH ProPedals
Peräsinpolkimet
Valmistaja: CH Products
Arvostelukappale: Sanura Suomi Oy, puh. (90) 565 3600
Hinta: noin 800 markkaa





Analog Edgen edellinen versio.

Kaksi uutta Suncomia

Perusklapi ja ergoihme

Suncomin TAC-2 oli taannoin ja on edelleen yksi parhaita koskaan tehtyjä peliohjaimia, jonka ominaisuudet vain paranevat vanhetessaan. Tuon täysosuman jälkeen Suncom ei ole valitettavasti pystynyt samaan, vaikka uusia malleja siunaantuu aina muutaman kuukauden välein.

Onko kyseessä tuotannon siirtäminen Taiwaniin vai mikä, mutta viime vuosina useampi kuin yksi tutkailtavaksi tarjottu Suncomin kepukka on ollut jo valmiiksi hajalla – ja allekirjoittaneen kommentit sen mukaisia. Suncomin päämajan suunnalta onkin jo pitkään kuultu kommentteja tyyliin: "Bloody Finnish press".

Tällä kertaa Suncomilla on kuitenkin tarjota PC:lle ihan mielenkiintoinen uutuus. Valitettavasti Suncomin toinen uutukainen on puolestaan täysverinen susi.

Perusklapi

Analog Edge II tuo ensi tuntumalla mieleen vanhan tutun Tasavallan tahtipuikon ja muut perinteiset kuusnepa-ohjaimet – aina mitääntekemättömiä imukuppeja myöten. Köykäisen muovisesta olemuksesta huolimatta varsinainen ohjaustuntuma on yllättävän jämäkkä, joskaan ei kovin täsmällinen. Tämä sillä edellytyksellä, että repii imukupit huitsin nevadaan ja pitää ohjainta kädessä.

Jopa Suncomin PC-ohjainten murheenkryyni eli kalibrointi on toteutettu aiempaa paremmin, vaikka kalibrointirullien liikealue saisi edelleen olla huomattavasti laajempi. Nyt oikean asennon löytäminen vaatii todella tarkkaa kättä.

Edge II täyttää ison markkina-aukon. Se on ainoa kohtuuhintainen PC:n analoginen kahvaohjain, joka sopii nimenomaan toimintapainotteisiin peleihin. Kun Suncom vielä viimeistelee kahvan muotoilun ja kalibroinnin paremmaksi, meillä voi olla käsissämme uusi klassikko.

Suncom Axys

Tietotekniikan ergonomiaan on kiinnitetty viime aikoina yhä enemmän huomiota. Suncomin käsitys käyttäjäystävällisestä peliohjaimesta on **Axys**, näppäimistöistä tutulla rannetuella varustettu perustikku, jonka muotoilua on pyöristetty hieman.

Axysin varsinaisiin ominaisuuksiin on kuitenkin vaikea tutustua, sillä kalibrointi on käytännössä mahdotonta. Ohjaimenkeskitysohjelman kohdistinristikko vaeltaa pitkin ruutua kuin humalainen kolibri. Keskipisteessä se ei käy kuin kääntymässä. Ei sillä, että Axysin järjellinen kalibrointi olisi kankeilla liukukytkimillä muutenkaan kovin helppoa.

Kokeilin Axysiä myös tositoimessa eli lentosimun ohjaimena, vaikkei Axys varsinainen lentosimuohjain olekaan. Kaartotaistosta ei tullut mitään, koska lentokone vaappui, keinui ja huojui ohjaimeen koskematta niin rajusti, että muut Tyynenmeren taivaalla kieppuneet airwarriorit olivat joutua naurusta syöksykierteeseen. Pari vihollisen kk-sarjaa meni yllättävien väistöliikkeiden ansiosta ohi, samoin omat ammukseni Corsairin keulan sojottaessa milloin mihinkin. Lopulta tipuin ihan itse, sillä kaarros sakkausrajalla meni Axysin epätäsmällisyyden takia yli, ilmavirtaus irtosi siivistä ja kone kieppui syöksykierteessä mereen.

Axysin mainostettua ergonomisuutta löytyy tasan rannetuen verran, ja se rannetuki on tasan puolet liian korkea. Itse asiassa se pakottaa pelaajan ranteen täysin luonnottomaan asentoon! Että sillä lailla.

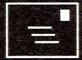
Jyrki J.J. Kasvi

Axys ja Analog Edge II

Valmistaja: Suncom Technologies Ltd.
Maahantuojat: esimerkiksi
Toptronics Oy (921) 254 6666 ja Sanura Suomi Oy (90) 565 3600.
Arvostelukappaleet: Suncom
Hinnat: alkaen n. 250 markkaa

Onko roolipeliporukkaa vaikea saada säännöllisesti kokoon? Lähtikö strategiapelikaveri inttiin? Tässä lääke säännölliseen pelihimoon:

POSTIPELIT



Et tarvitse tietokonetta pelatessasi.



AUSTERLITZ - Kotkan Nousu!

Napoleon Bonaparte on kiistatta yksi maailmanhistorian mielenkiintoisimmista hahmoista. Austerlitz'in taistelussa hän löi hajalle Itävallan ja sen liittolaisten joukot. Tämä loi perustan Napoleonin Ranskan nopealle nousulle Euroopan mahtavimmaksi valtioksi. Sinulla on mahdollisuus kokea tämän aikakauden hurma Austerlitz - postipelissä. Jokaisessa Austerlitz - pelissä on 16 pelaajaa johtamassa yhtä tuon aikakauden valtioista. Pelialue yltää aina Venäjältä Portugaliin, Ruotsista Marokkoon ja kattaa lisäksi siirtomaa-alueet. Austerlitz on yksityiskohtaisesti toteutettu sotastrategiapeli Napoleonin aikakaudelta. Se äänestettiin Postisoturi - lehden lukijaäänestyksessä parhaaksi postipeliksi 1993.
Kierroksen kesto: 2 viikkoa, Aloitusmaksu 50 mk, kierroksen hinta valtion koosta riippuen 24-30 mk.

KRUUNUJEN SAARI II

Kuningas on kuollut, eikä hänellä ole perillistä. Sinä olet yksi saaren paroneista ja näet tilaisuutesi tulleen. Kilpailet yhdessä 23 muun paronin kanssa kruunusta. Kruunujen Saari II on nopeatempoisen fantasiastrategiapostipelin parannettu versio. Pelissä on useampia eri hirviörotuja, aina tavallisista örkeistä lohikäärmeisiin asti ja nyt mukana on myös taikuus.
Kierroksen kesto: 1 viikko, kierroksen hinta 15 mk, aloitus ilmainen, pelin kesto 20 kierrosta.

OLYMPOS

Suomalaisen postipeliosaamisen lippulaiva, joka on saanut loistavat arvostelut myös ulkomailla. Tämän myyttiseen Kreikkaan sijoittuvan postipelin lähin tietokone- ja lautapelisukulainen on Civilization. Pelissä on 50 pelaajaa, jotka kaikki yrittävät nostaa kaupunkivaltionsa johtavaksi kulttuuri- ja sotilasmahdiksi. Peli on todellinen helmi strategiapelien ystäville ja se vie pelaajan lähtemättömästi mukaansa muinaisen Kreikan maailmaan sen juonittelevine jumalineen, Olympian kisoineen yms. Hallitaksesi valtiotasi on sinun osattava sotimisen lisäksi pitää huolta myös taloudestasi, miellyttää jumalia ja saada kansa puolellesi. Uusi 3.0 versio tuo mukanaan entistä enemmän rakennuksia sekä syventää taisteluja ja kaupankäyntiä. Erittäin laaja strategia- ja diplomatiapeli pejaajalle joka haluaa ottaa kaiken irti postipelaamisesta.
Kierroksen kesto: 10 päivää, kierroksen hinta 18 mk, aloitusmaksu 20 mk, pelin kesto noin 25 kierrosta.

QUEST - Rooliseikkailu Kharnen fantasiamaailmassa

Olemme vihdoin onnistuneet saamaan Suomeen maailman suosituimman postipelin Questin. Quest on roolipeli, jossa pelaaja ohjaa omaa seikkailijaryhmäänsä Kharnen loitsujen ja hirviöiden täyttämässä fantasiamaailmassa. Pelaajan ryhmässä voi olla jopa 15 seikkailijaa ja pelissä voi yhtaikaa olla kaikkiaan 1000 eri pelaajaa. Ryhmät voivat liittoutua keskenään, perustaa omia kiltoja tai vaikkapa mahtavia rosvojoukkioita. On päätöksesi varassa mille puolelle asetut kun Kharnen kaupunkivaltiot kahakoivat keskenään, ja riennätkö avuksi kuultuasi örkkien ja hiisien piirittävän vanhaa kotikaupunkiasi. Luot myös itse ryhmäsi ja voit valita hahmojesi rodun (ihminen, haltia, kääpiö, puoliverinen) sekä ammatin (soturi, velho, klerkki, varas). Lähde kokekemaan tunnelma roolipelissä, jossa on yhtaikaa satoja muita pelaajia. Quest on pelinä erittäin laaja, mutta sen pelaaminen on kuitenkin yksinkertaista. Tämän johdosta Quest sopiikin hyvin niin veteraanille kuin pelaajalle, joka ei ole ennen pelannut postipelejä.
Kierroksen kesto: 1 viikko, kierroksen hinta 15 mk. Aloituskierros, jossa luot ryhmäsi on ilmainen, sen jälkeen ostettava ohjekirja maksaa 50 mk, mutta hintaan sisältyy 3 ilmaista kierrosta.

STAR QUEST II

Linnunradan valtiasta haetaan. Sata galaktista imperiumia kilpailee keskenään maailmojen herruudesta, pyrkien kehittämään teknologiaansa ja asuttamaan uusia planeettoja. Muistuttaa Master of Orionia.
Kierroksen kesto: 2 viikkoa, kierrosmaksu 30 mk, aloitusmaksu 100 mk - sisältää kolme kierrosta

TEKNOCIDE

Nopeatempoinen 25 pelaajan sci-fi sotapeli, jolla on oma fanaattinen kannattajajoukkonsa. **Kierroksen kesto: 1 viikko, kierroksen hinta 11 mk, aloitus ilmainen, pelin kesto noin 20 kierrosta.**

Postipeleihin ilmoittautumiset tai niihin liittyvät tiedustelut:

MIDNIGHT SUN GAMES, PL 113, 15101 LAHTI

Puh. 918 - 75 14 034 Palvelemme arkisin 9-18, muina aikoina päivystää puhelinvastaaja

PC - Pelit 3,5" disketti/ CD-ROM:

Aces of the Deep	290/320
Armored Fist	290/320
Colonization	300/320
Dark Sun II - Wake of the Ravager	310/ -
Death Gate	- /290
DOOM II: Hell on Earth	380/440
Kings Quest VII	- /320
Legend of Kyrandia III	- /330
Magic Carpet	- /420
Master of Magic	320/320
Metal Tech: Earth Siege	290/310
Nascar Racing	290/320
Panzer General	320/320
System Shock	320/420
Tie Fighter: Mission Disk	160/ -
Transport Tycoon	320/320
Under a Killing Moon	- /410
Wing Commander III	- /420

Tarvikkeet:

Disketit HD Lambda (100 kpl)	290,-
Disketit HD Nimetön (100 kpl)	210,-
Gravis Gamepad	195,-
Gravis Professional	310,-

Soita ja tilaa ilmainen esitteemme!

PUOLENKUUN PELIT KY.
PL 26, 90571 OULU
Puh/Fax: 981-555 6587
Avoinna arkisin kello 10-19

Roolipelejä lähes Jenkkihintaan?!!

Game Dimension iskee hinnoillaan suoraan suomalaiseen pelihermoon

hintaesimerkkejä	$	mk	hintaesimerkkejä	$	mk
Rolemaster Spell Law	14,00	80,-	Ars Magic 3rd ed.	25,00	140,-
Rolemaster Arms/Claw Law	12,00	70,-	**Keräilykorttipelit, starterit**		
Rolemaster Char./Camp. Law	14,00	80,-	Magic: the Gathering	7,95	45,-
Shadowrun 2nd ed.	25,00	140,-	Magic: Ice Age (maaliskuu)	7,95	45,-
Warhammer FRP book	29,99	170,-	Jyhad	8,95	50,-
Bloodbowl 2nd ed.	49,99	280,-	Illuminati: New World Order		50,-
Space Hulk	49,99	280,-	Star Trek: The Next Generation		50,-
GURPS rulebook	19,95	110,-	**Keräilykorttipelit, boosterit**		
GURPS Vampire: the Masq.	19,95	110,-	Magic: the Gathering	2,45	14,-
GURPS High Tech 2nd ed.	16,95	95,-	Magic: Ice Age (maaliskuu)	2,45	14,-
AD&D Dungeon Master's G.	18,00	100,-	Magic: Fallen Empires	1,45	10,-
AD&D Player's Handbook	20,00	110,-	Jyhad	2,75	15,-
AD&D Tome of Magic	20,00	110,-	Illuminati: New World Order		14,-
AD&D Book of Artifacts	20,00	110,-	Star Trek: The Next Generation		14,-

Toimitamme kaikkia roolipelituotteita, mikäli niitä vain painetaan. Muiden tuotteiden hinnat vastaavat yllä olevia esimerkkejä ollen samassa suhteessa Yhdysvaltojen jälleenmyyntihintaan ($1≈5,5mk). Kysy tuoteluetteloa. Välitämme ainoastaan Yhdysvalloissa julkaistuja englanninkielisiä tuotteita.

Lopulliseen hintaan lisätään 40mk toimitus- ja pakkauskuluja. Normaali toimitusaika on 2-3 viikkoa, sillä tuotteet tilataan suoraan Yhdysvalloista tilausten mukaan. Suosituimpia tuotteita pyritään pitämään myös varastossa, jolloin postitus tapahtuu seuraavana päivänä. Markkinoille tulevista tuotteista voi jättää varauksia. Toimitus normaalisti julkaisupäivästä lukien.

Game Dimension
Petri Heiramo
Korpraalinkuja 1/474
53810 Lappeenranta
puh. 953-6752474, arkisin 14-20
muina aikoina puhelinvastaaja.
Internet email: heiramo@lut.fi





Katse horisonttiin

●● Niin tietokoneella kuin konsoleillakin pelaavilla on oma ammattitautinsa, niin sanottu CAF-syndrooma (Citius, Altius, Fortius, eli nopeammin, korkeammalle, voimakkaammin). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että aina kuikuillaan aidan toiselle puolelle tulevaisuuden vihreämpää ruohoa, eikä vahingossakaan katsella mitä jalkojen juuresta löytyy.

Käytössä oleva Windows ei kelpaa, pitää olla Windows 95, ja ensimmäisten hämärien huhujen jälkeen pitää jo haaveilla Windows 96:sta. Kun Nega Gigadrive on ilmestynyt, pitää hehkuttaa Sintendon Hyperplaystatiota, jonka ilmestymisen jälkeen kelpaa vain Magyar, jonka... Vähän on väliä sillä, että käytännössä niillä pelataan samoja pirun tasohyppelyitä ja mätkimispelejä kuin antiikkisilla matolaatikoillakin.

Kitinää ja ruikutusta

Tietokonepelipuolellakin homma lipsuu pahasti siihen, että tuijotetaan pelkkiä mausteita, ei makkaraa. Jonkinnäköinen outo riitti vaatinee, ettei ole kunnon journo, ennen kuin kitisee siitä, kuinka romppupeleissä on pelkkää animaatioita eikä yhtään peliä. Tosin itse arvosteluissa ei kelpaa muu kuin Phong/Gouraud-varjostettu ja bittikarttapinnoitettu CD-tasoisella äänellä varustettu peli, jossa ei tarvitse lukea manuaalia, joka ei ole RPG, ja joka varsinkaan ei ole strategiapeli.

Hyvä grafiikka ja äänet ovat luonnollisesti plussaa, kunhan peli muuten on kunnossa. Hyvä, Rowanin grafiikkarutiini on rautaa, mutta heille pitäisi lähettää Air Warrior, jotta sana "lentomalli" kirkastuisi. Eihän lentomallin tarvitse olla kuin oikeassa koneessa, riittää kun se edes antaa tunteen siitä että lentää. Red Baron on edelleen parempi kuin Inferno.

Jos Infernossa olisi sekin aika, mikä kului isosaappaisten öklöjen kävelyn renderointiin ja väkinäisen "hauskan" paskanjauhantadialogin kirjoittamiseen, käytetty TIE Fighterin pelaamiseen, niin ehkäpä Infernosta nauttisivat muutkin kuin pölypallerot.

Se tärkein on unohdettu: pelissä pitää olla perusasiat kunnossa ja pelaamisen pitää olla hauskaa. Ja siihen ei tarvita sen enempää Pentiumia kuin virtuaalikypärääkään.

Ne makkarat

Viime vuonna esimerkiksi shareware-roolipeli Nahlakh toimi terveenä muistutuksena. Kaiken muun hyvän lisäksi siinä missä kaupalliset pelit esimerkiksi hyysäävät pelaajaa kasvattaen tasaisesti haastetta askel askeleelta, pidin Nahlakhissa siitä, että kun työnsi nokkaansa väärään paikkaan se syötiin pois. Nahlakh oli osittain epäreilu, mutta aina sopivalla tasolla. Jos Tom Proudfoot olisi ympännyt peliin sanotaan Ultima II/III -tasoisen juonen, peli olisi klassikkoainesta. Ja se pyörii jopa 286:lla, ja kunnon "journalisti" saa paiseita sekä grafiikasta että käyttöliittymästä. Rakh Ma Mort semmoisille. (Ja peli ensimmäiselle, joka lähettää listan mistä selviää JOKAISEN avaimen löytöpaikka.)

VGA Planetskin kannattaa hankkia mahdollisimman äkkiä, ennen kuin yhteiskunta huomaa kuinka vaarallinen huume se on, ympäristöhaitoista puhumattakaan. Tehokasta työaikaa voi päivässä pahimmillaan kulua kaksikin tuntia, ja passiiviset VGA Planets -pelaajat saavat kohtuutonta kärsimystä käsittämättömistä keskusteluista. Ups, sekin pyörii 286:lla!

Minä en vastusta kehitystä (enkä myöskään palvo hölmönnäköisiä 286:lla pyöriviä pelejä). Tulkoon pelejä, jotka vaativat Pentiumin. Tulkoon pelejä, joissa pelattavuus on kääntäen verrannollinen grafiikoiden renderoimiseen kuluneeseen aikaan. Bisnestähän tämä on, ja pelifirmoilla on oikeus tehdä vaikka Cray III:lla pyöriviä pelejä, jos he katsovat siinä jotain järkeä olevan.

Kunhan vain aina välillä tulee muutama UFO, Doom, Ultima Underworld, Dungeon Master, VGA Planets, etc, siis jotain, jossa on todellista ideaa eikä vain vaikuttavat tekniset speksit. Jokaisen klassikon voimalla unohtuu legioona poliittisesti korrekteja mittatilaustuotteita.

Erään harrastuksen kuolema

Vähän harmittaa, kun tietokonepelailu on kuitenkin harrastus, ja nyt kylmä liiketaloudellinen tuuli puhaltaa yli ei pelkästään tietokonepelien, vaan koko mikroharrastuksen. Silloin kun minä nöösipoikana polvihousuissa pellon reunalla hakkasin kuusnelosta, joka mies/nainen väänsi BASICilla milloin mitäkin ja osasi vähintään kourallisen mielenkiintoisia pokeja, nyt esimerkiksi ohjelmointia ja koneella-itse-jotain-tekemistä käsitteleviä lehtiä näkee vain divarin hyllyillä. Mikroharrastus on degeneroitumassa lähinnä ohjelmien installoinniksi ja multimediarompmpujen ihailuksi. Mistä saadaan tulevaisuuden meierit, idit, brabenit ja muut?

Samoin pelien ohjelmointi on muuttumassa peliteollisuudeksi. Ohjelmoinnin ammattilaiset vääntävät pelejä kulloinkin muodissa olevasta aiheesta (Doom, beat'em upit) kulloinkin muodissa olevalla tekniikalla (3D-Studiolla renderointi), ja peli"ammattilaiset" arvostelevat ne erehtymättömissä lehdissään, joissa ei enää rivien välistä voi aitoa intoa havaita. Jos jotain positiivista pitää löytää, niin lisenssipelit joka menestyselokuvasta ovat vähentyneet mukavasti.

Käykö tietokonepelien kuten konsolipelien, jotka on jo onnistuneesti jalostettu muutamaan koko kansan formaattiin? Onko Ultima IX:ssa sata tasoa ja yli kolmekymmentä kätkettyä bonustasoa? Välittääkö kukaan?

Kyllä nyt alkaa ahdistaa, täytyy ottaa nitro lisää ja mennä kurittamaan privateereja, noita avaruuden katalia syöpäläisiä, joiden elo pitää katkoa jo nuppuna eikä päästää leviämään.

The Official Coca-Cola® Charts

Tällä kertaa on paljon listoja: joulun myydyimmät pelit kaupoissa, verkkopelien Top-10 ja kerromme mitä pelaatte juuri nyt.

Äänestäkää edelleen kaikkien aikojen parasta peliä, ja kertokaa meille lisäksi, **mitä peliä pelaatte tai pelasitte hiihtoloman aikana?**

Postikortti postiin viimeistään **28.2.95.** Kaikkien kortin lähettäneiden kesken arvomme **5 Cokis-kassia ja 5 Cokis-paitaa.**

Voittajien nimet julkaistaan Pelit-lehdessä 4/95, joka ilmestyy 10. huhtikuuta.

Korttiin osoite

Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Coca-Cola®

Joulupukki haki kaupoista

Mahtoiko joulupukki olla lukenut joululahjatoiveenne ja toteuttanut maahantuojienkin toivomukset, sillä tässä lista joulun myydyimmistä peleistä, ja tällä kertaa siis sieltä kaupoista.

PC CD-pelit

1. NHL Hockey 95
2. Rise of the Robots
3. Doom II
4. Under A Killing Moon
5. Wing Commander 3
6. Battle Isle 2
7. Aces of the Deep

8–11. vaihtelevasti
Kyrandia 3, Nascar Racing ja Dawn Patrol

PC-korppupelit

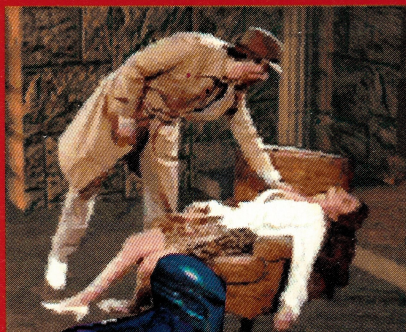
1. Lion King
2. Rise of the Robots
3. Cannon Fodder 2
4. Aladdin
5. Doom II

Amiga-pelit

1. Lion King
2. Rise of the Robots
3. Theme Park
4. Gunship 2000
5. Premier Manager 3

Lupasimme Pelit-lehdessä 1/95, että annamme pelipalkinnon sille, joka arvaa joulun myydyimmät JÄLLEENMYYJIEN myymät pelit. Kukaan ei arvannut täydellistä listaa, mutta lähimmäksi arvasi **Tero Ranta Lahdesta**, pelisi on jo postissa. Onneksi olkoon.









Mitä minä pelaan nyt ja miksi?

Aces Over Europe

On se niin kiva lahdata sakuja.
Mika, Jyväskylä

Wing Commander 3

Kissa raapas, pitää kostaa sen sukulaisille.
Timo, Pertunmaa

Civilization

Ja vielä löytyy yksi hullu, joka tätä peliä pel zzz zzz...
John Cocis

Tetris

Koska isillä on enemmän pisteitä.
Teemu, Lieto

Doom II

Koska se on kaikkien pelien äiti.
Jarkko, Tampere

Transport Tycoon

Koska on hauska tehdä Interrailiakin suurempi rataverkosto.
Janne, Kankaanpää

Settlers

On kiva katsella, kun pikku-ukot paiskivat töitä.
Tuomo, Sulkavankylä

Nethack

Because it is a heck of a hacker.
Jani, Hämeenlinna

TIE Fighter

Koska on niin autuaallista ampua X-Wingejä alas ranne tuusannuuskana ja hiiri variksenpelättimenä.
Ville, Suomussalmi

Star Control 1

Koska toivon, että saisin kakkosen teiltä.
Sami, Saariharju

Kaikkien aikojen paras peli

Pelit-lehden lukijoiden mielestä.

1. NHL 95
2. Doom II
3. UFO: Enemy Unknown
4. Master of Orion
5. Civilization
6. Settlers
7. Star Control 2
8. Cannon Fodder (Amiga)
9. Sam & Max Hit the Road
10. Dungeon Master (Amiga)
11. Mortal Kombat (Amiga)
12. Alone in the Dark
13. Colonization
14. Lemmings 2

Lista jatkuu, kirjoittakaa meille oma suosikkinne! Olisiko jo Doomin ja NHL:n kauden aika siirtyä ikuisuustaululle?



Net PC Games

Top 10

Internetin tilanne viikolla 2. Lista verkon suosituimmista peleistä, olkaa hyvä!

1. Galactic Civilizations
2. Doom 2: Hell on Earth
3. UFO: Enemy Unknown
4. Doom
5. Tie Fighter
6. Master of Magic
7. One Must Fall: 2097
8. Civilization
9. Master of Orion
10. Colonization



Coca-Cola -voittajat

Lehdessä 1/95 lupasimme arpoa juomaa. Arvontaan osallistuivat ennen tammikuun loppua perille tulleet kortit, loput osallistuvat tämän lehden arvontaan. Arvonta suosi tällä kertaa seuraavia 10 henkilöä, jotka saavat kukin palkinnoksi laatikollisen Coca-Cola-tölkkejä.

Kimmo Akkanen, Vantaa
Timo Tolonen, Pertunmaa
Teemu Autio, Kuoppa-aho
Teemu Hynninen, Kotka
Heikki Tanner, Turku
Ville Raulos, Helsinki
Tuomas Matilainen, Kangasniemi
Tuomo Toljamo, Oulu
Jani Paavilainen, Hämeenlinna
Ville Lindholm, Porvoo.

Onnea voittajille ja kiitos kaikille kortin lähettäneille.

PELIT ★ posti



Talven pakkaset paukkuvat kovimmillaan ja talviharrastusten aika on parhaimmillaan. Pimeät illat tarjoavat kuitenkin hyvän syyn pelata ja vaikkapa kirjoitella postipalstalle. Muistakaa, että postipalsta on teidän palstanne: mistä haluattekin keskustella, siitä keskustellaan!

Viime vuonna muutama lukija lähetti hauskoja runoja aiheena tietysti pelit ja Pelit-lehti. Pankaahan runosuonenne taas sykkimään, parhaalle runolle lupaan lähettää pienen yllätyspalkinnon.

Pitkät ja lyhyet kirjeet osoitteella
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Tosihyvää asiaa

"id Software" kirjoitetaan juuri näin, eli id pienillä kirjaimilla. Ennen se oli isoilla kirjaimilla ja tarkoitti In Demand, mutta jostain syystä id:n pojat eivät pitäneet siitä ja vaihtoivat kirjaimet pieniksi.

Nimimerkki Nella sanoi, että melkein minkä tahansa juonen ympärille voidaan rakentaa Doomin kaltainen peli. Olet oikeassa! Itse olen tekemässä Christmas Doomia ja kuulin, että joku on version omasta koulustaan. Kaikki oppilaat olivat impejä ja opettajat olivat Baron od Hellejä. Voisin vielä sanoa, että kaikki alkoi, kun id Softwaren Carmack teki Catacoms 3D:n. Sitten idin pojat tekivät uuden version Catacombsin enginestä, jolla ne tekivät Wolfenstein 3D:n.

Kun nyt puhuin Doomista, niin voisin kertoa, että *Doomista tehdään elokuva!* Olen kuullut semmoisia huhuja, että Arnold Schwarzenegger on siinä päähenkilönä. Tehkää haastattelu idin kanssa, niin saadaan tietää, onko huhu totta.

Lehdessä 8/94 Tuija kirjoitti "Koska saamme sen ensimmäisen oikean interaktiivisen elokuvan?" Olen samaa mieltä kuin LucasArts siinä asiassa. Ei ole olemassa eikä koskaan tule olemaan semmoista asiaa kuin interaktiivinen elokuva. Joko katsot passiivisesti elokuvan tai sitten pelaat aktiivisesti pelin. Pelit ja elokuvat ovat ihan erilaisia asioita. Pelistä ei tule elokuva vain siksi, että siinä on videota. Toivottavasti myös muut pelifirmat ymmärtävät sen.

Nimimerkki Red Loser pyysi Wallua piirtämään kunnon taustat Kyöpeleihin. Miten niin sarjakuva silloin parantuisi? Kyöpelit on huippusarjakuva ja ainakin minun mielestäni parempi kuin Aku Ankka. Kun olin pieni, pidin paljon Akusta. Akun piirrostyyli on sitä paitsi liian sterilisoitu, eikä mitenkään voi voittaa Wallun paljon elävämpää tyyliä! Eli Wallu on parempi.

Kiitos kovasti, että tänä vuonna ilmestyy 10 Pelit-lehteä. Ja kiitos muutenkin tosihyvästä lehdestä.

The Teenage Mutant Ninja Squirrel

Kiitos, yritämme kirjoittaa tästä lähtien idin oikein. Walluko parempi kuin maailmankuulu Disney? Hmmmm...

Kanelikorppuja ja ISBN

Voiko postipalstalle lähettää kirjeen korpulla? Mikä on formaatti ja lähetättekö kahden markan korppuni takaisin? Mikä on kirjoissa ja joissakin CD-ROM-tuotteissa oleva ISBN-numero?

ISBN 112

Postiin voi lähettää kirjeen korpulla, itseasiassa se on suositeltavaa, jos kirje on pitkä. Tallenna teksti ascii-tekstinä, vaihtoehto löytyy kaikista tekstinkäsittelyohjelmista. Liitä mielellään mukaan myös paperituloste. Jos haluat levykkeesi takaisin, liitä mukaan postimerkillä varustettu palautuskuori.

ISBN-numero on International Standart Book Number, eli jokaisella kirjalla on oma numeronsa, joka koostuu muun muassa maan numerosta (Suomi, Saksa jne.), kustantajan numerosta (esimerkiksi Helsinki Media) jne. Eli se on tavallaan kirjan tunnus: kaikki maailman kirjat (ja lehdet) saavat oman numeronsa.

Piraattiversion ero

Doom kakkosen arvostelun alussa mainitsitte piraattiversion. Mikä on sen ja teidän arvostelemanne version ero?

Kiinnostunut

id jakoi betaversioita Doom II:sta mm. eri kone- ja äänikorttivalmistajille sekä muutamille lehdille, ja joku ei ollut niin rehellinen kuin toiset. Kosken itse ole piraattiversiota nähnyt, en tiedä oliko se varhaisempi versio Doom II:sta kuin julkaistu. –nn

Vinkkien tarkistus

Voisitte kyllä tarkistaa antamanne vinkit, esimerkiksi lehdessä 8/94 ollut TIE Fighter -vinkki oli käsittämätön: omassa pelissäni ei kyllä löydy vinkissä mainittuja suojia.

Joku lukijoista ehdotti aikoinaan, että lehdessä käsiteltäisiin ohjelmointia, mutta vastasitte, että se ei kuulu lehden aihepiiriin. Miten sitten Wexteenin japanilaiset piirroselokuvat ja sarjakuvalehdet kuuluvat?

Montako Tolkien-peliä on tehty PC:lle? Onko lisää tulossa?

VSD Stalwart

Toivottavasti ns. käsittämättömiä vinkkejä ei enää pääse lehteen asti. Ohjelmointia emme käsittele. Wexteenin palstalla on aina pieni sarjakuva/elokuvanurkkaus, se olkoon Wexteenin yksinoikeus.

Tolkien-pelejä ei näillä näkymin ole tulossa, aiemmin ovat ilmestyneet Riders of Rohan, War in the Middle Earth ja Lords of the Rings vol 1 ja 2.

Universumin paras

Aluksi haluaisin kiittää Pelit-lehden henkilökuntaa, kun saamme lukea Universumin parasta lehteä 10 kertaa vuodessa. Toivoisin myös postipalstalle kirjoittavien ottavan huomioon kirjoitustensa pituuden, sillä joidenkin tarinat tuntuvat vievän valtavan määrän palstatilaa.

Tuleeko EU vaikuttamaan ulkomailla valmistettavien tietokoneiden ja pelien hintoihin? Käsittääkseni CD-ROM-pelejä ei voi kopioida, eikä tämä tarkoita piratismin loppumista?

Pelit-lehti = paras A-ryhmä

EU ei sinänsä vaikuta, enemmän vaikuttavat markkinavoimat. Suuri kysyntä ja myynti laskevat hintoja.

Piratismi on kuin torakka: ei sitä mikään tapa. Periaatteessa CD-ROM-pelin voi siirtää ihan normaalisti kiintolevylle, ja kirjoittavien CD-ROMien hinta laskee koko ajan. CD-ROM vaikeuttaa tietysti piratismia, mahdollisesti paljonkin.

Maanteiden valtiaat

Aargh! Kohtuuni sattui lukiessani Pelit-lehteä 8/94. Ossi Mäntylahden artikkelissa Maanteiden valtiaat ilmeni väkivaltapelikulttuurimme kauheus. Miten autopelin suurin puute voi olla se, ettei siinä voi tappaa toista? Mitä!!!??? Ossi kirjoittaa Slicksistä: "suurin vika Slickissä on, ettei siinä saa ampua". Täytyykö jokaisessa pelissä ampua ja tappaa? Jos vain tappopelit kiinnostavat, jätä muut väliin. Ällösöpölinjakin on joskus paikallaan!

Marko Lähteenmäki

Samaa mieltä oli myös nimimerkki "Slicks on helppoa, usko nyt". Mutta annetaan Ossin kommentoida (ja se on Ossin kommentti, me sanoudumme irti):

Kauniit ja sievät kuviot sopivat paremmin kauniimman sukupuolen edustajille. Minun miehiseen makumaailmaani ne eivät kuitenkaan sovi, vaan aiheuttavat tietynlaisia hylkimisreaktioita (niin kuin King's Quest 7, vai? –tl). Autot ja muut moottoriajoneuvot ovat mielestäni hyvin miehisiä vehkeitä ja tottakai sellaisissa peleissä täytyy ampua, hehe heh hehe. –om

(Mitähän Sigmund Freud tähän sanoisi? –nn)

Vinkki amigisteille

Vihje Amiga 1200:n omistavalle henkilölle, joka on hankkimassa koneeseensa 2,5 tuuman kovoa: unohda koko juttu! Sen sijaan osta parisentuhatta oravannahkaa halvempi kolme ja puolituumainen ja asennuta se jossakin Amiga-liikkeessä. 3,5 tuuman kovo ei aiheuta mitään häiriöitä koneessa.

Janne Särkelä

Onko näkö vaarassa?

Mä olen ollut tosi tyytyväinen Pelit-lehteen, mutta nyt mua mietityttää yks juttu. Huonontaako tieskan pelaaminen ym. käyttö näköä?

Puolisokee

Siitä ei liene kukaan selvillä, se kun riippuu näytöstä, ajasta, silmistä, valosta jne. Periaatteessa kohtuullinen käyttö ei huononna näköä, mutta varmasti silmät jossain määrin rasittuvat.

Suomalaisia hemmotellaan

Onko ruotsalaisilla raukoilla lahden toisella puolella omaa vain pelaamiseen perehtynyttä lehteä? Ellei ole, kääntäkää Pelit-lehti ruotsiksi ja lähettäkää lahden yli. Tulevat huomaamaan, kuinka meitä suomalaisia pelaajia hemmotellaan.

Millä tavoin saatte peliarvosteluun noin hyviä ja tarkkoja kuvia?

PC on paras

Ruotsissa ilmestyy High Score -niminen pelilehti. Se on perustettu viime vuonna ja käsittelee kaikkien koneiden pelejä, siis myös konsolipelejä. Joten tietokonepelien arvosteluja ja vinkkejä siinä on vähemmän kuin Pelit-lehdessä.

Kuvat kaapataan erityisillä ohjelmilla suoraan kuvaruudulta ja siirretään Macciin. Tekniikka on ihmeellistä!

Kauan eläköön Kuningas

Anteeksi nyt vaan, mutta Pelit-lehden numerossa 8 oli Wallun arvostelut elokuvista Lion King ja Aladdin. Minulla olisi pari painavaa sanaa sanottavana Lion Kingistä.

Ensinnäkin, Elton Johnin laulut ansaitsevat enemmän kuin luokitte-

lun ”siirappiviihteeksi”. Ottakaa huomioon, etteivät nämä laulut olleet sen siirappisempia kuin Wallun niin kovasti kehuman Aladdinin. Ne ovat tunnelmallisia tai hauskoja, tilanteesta riippuen.

Toiseksi, tarinan juoni ei suinkaan ollut perinteinen ja ennalta-arvattava. Muistakaa, ettei yhdessäkään aikaisemmassa Disney-filmissä ole käsitelty kuolemaa näin vakavasti.

Ehkäpä Wallun mielestä kaikkien piirrettyjen elokuvien on oltava Aladdinin lailla päätöntä kohellusta eikä mitään enempää. Mutta Disney-elokuvissakin voi olla enemmän kuin söpöjä eläimiä, romantiikkaa ja sähellystä, ja minusta Lion King todisti tämän mainiosti.

Mikset Wallu edes maininnut upeita, uudenlaisia kuva-asetelmia ja vaikutelmia, Scarin herkullista julmuutta ja Saribin arvokasta alistumista edesmenneen kumppaninsa veljen vallan alla? Sen sijaan mieleesi jäävät kohelot Pumba ja Timon ja räkättävä hyeena. No, mainitsithan sentään upean taiteen.

Muralasa

Yhdyn Walluun juonen tavanmukaisuudessa siinä, että jälleen oli vastakkain hyvä ja paha ja hyvä voitti ja vasta aivan lopussa. Mutta sehän lienee lähes kaikkien elokuvien (kirjojen, pelien) juoni, täytyy myöntää. Toisaalta, jokaisella on oikeus omaan mielipiteeseensä, niin sinulla kuin Wallullakin.

CD-ROM hiphurraa?

CD-ROM on vihdoin täällä. Hiphurraa? Vielä mitä! Vaikka pelitalot syyttävätkin piraatteja pelien hinnoista (ja ovatkin osaltaan oikeassa), tuskin CD-ROM, jota on kotikonstein hyvin vaikea, ellei mahdotonta, kopioida, ainakaan hintoja laskee. Kun tähän yhdistetään vielä se, että nykyään tietokonepelit ilmeisesti tehdään aina seuraavaa konesukupolvea varten (eli vuonna 93 tehty lentosimu pyörii sulavasti vasta vuoden 95 P5/90 MHz:ssa...), täytyykin vain kysyä, kenellä on enää tulevaisuudessa varaa pelata tietokonepelejä? Ei vaadita suurtakaan päättelykykyä huomata, että sillä 10 000 oravannahalla, jolla ostin vuosi sitten vielä erittäin suorituskykyisen koneen, jossa nyt pelit pyörivät sulavasti enää puolilla detaljeilla, saisi nyt erittäin suorituskykyisen pelikonsolin sekä nipun pelejä. Ja koneen päivittämiseen tarvittavat rahatkin voisi piakkoin sijoittaa hyvään virtuaalikypärään eikä ko. kone vanhenisi ainakaan pariin vuoteen.

Käsi ylös kaikki, jotka tekevät muutakin kuin vain pelaavat. Noin monta? Itse ostin koneeni (486/33) lähinnä pelaamisen takia, mutta käytän sitä myös säännöllisesti yleishyödylliseen toimintaan. Konsolit eivät sen vuoksi kuulosta houkuttelevilta, sillä tahtoisin yhä käyttää konettani muuhunkin kuin pelaamiseen.

Näillä näkymin pelaamiseni loppuu parin vuoden sisällä satunnaisia PD- ja SW-sessioita lukuunottamatta, sillä en ole ollenkaan varma, haluanko sijoittaa taas tonnin tai pari CD-ROM-asemaan, joka kuitenkin pitäisi vaihtaa parin vuoden päästä nopeampaan.

CD-Rommel

Puhut asiaa ja totta. Varmaan moni on kanssasi samaa mieltä, mutta kummasti niitä romppuasemia kuitenkin myydään. Ehkä ongelmaan on juuri yksi ratkaisu PD- ja SW-pelien yleistyminen ja paraneminen, mikä on ollut nähtävissä jo muutamia kuukausia.

Rakentavaa kritiikkiä vuodelle 1995

Taas on kulunut yksi vuosi, vuosi 1994, jolloin sattui vaikka mitä. Erityisen mieleenpainuvana jäi autolautta Estonian onnettomuus syyskuussa. Nyt kuitenkin suunnataan katseet tulevaisuuteen, meillä on uudet haasteet edessä.

Sari pyyteli meiltä pyhiltä lukijoilta numerossa 8 rakentavaa kritiikkiä ja nyt tuo toive toteutuu. Aion nimittäin kritisoida, mutta en lehteä, koska siihen olen erittäin tyytyväinen, vaan kohdistan kritiikkini teihin sinne toimitukseen. Nyt on pieni itsetutkiskelun aika!

Tuija ”kuka keksi pilkkueen” Linden:

Tuija, sinun edessäsi minun täytyy nöyrtyä. Sinä teit sen taas. (Teitkö sen joskus ennenkin?) Olet saanut aikaan yhden maailman parhaista tietokonelehdistä, ellet jopa parasta. Miten oikein teet sen? Jatka samaa rataa.

Sari, ”minulla on kolme koiraa, heh heh” Alho:

Eikö olekin hauskaa työskennellä rautarouva Tuijan kanssa? Postipalstasi on todella hyvä, tosin se saisi olla ulkoasultaan värikkäämpi. Perustaisit oman palstan lehteen. Mihin hattusi katosi? Miten päädyit Pelit-lehteen? Kuinka vanhoja koirasi ovat?

Niko ”kasvoni ovat valtiosalaisuus” Nirvi:

Miten oikein pidät puolesi siellä naisvaltaisessa toimituksessa, onko tämä tasa-arvoa? Sinun kannattaisi alkaa arvostella seikkailupelejä, erityisesti Lucasin. Kuka muuten maksaa ulkomaanmatkanne, esimerkiksi messumatkat? Pidä puolesi, jatka samaa rataa!

Kritiikkiä, onko sitä?

No eipä paljon ollut kritiikkiä, mielestämme lähinnä kehuja.

Tuija: Olen liikuttunut kauniista sanoistasi. Pelit-lehteä tehdään kuitenkin joukolla, pelkästään minua ei kannata kiittää. Välitän kehusi kaikille kirjoittajillemme.

Sari: Minullahan on oma palsta: tämä. Koirat ovat 1, 4 ja 7 vuotta.

Niko: Ongelmatilanteissa vapisutan alahuulta ja tirsautan itkut. Itse asiassa minun ei kannata arvostella seikkailupelejä, koska eksperttimme ratkaisevat ne huomattavasti nopeammin. Messumatkat kuuluvat työhömme, eli ne maksaa työnantaja.

Amiga-asiaa liian vähän

Lehti on muuten hyvä, mutta Amiga-asiaa on liian vähän. Miksi joissakin peleissä on maininta, että peli on saatavissa Amigalle, mutta se on kuitenkin arvosteltu PC:llä? Syyksi ei kelpaa ”emme saa Amiga-pelejä mistään”, sillä se vain todistaa Pelit-lehden toimituksen laiskuutta. Levikistänne oli joulukuussa 93 vielä 37 prosenttia Amiga-käyttäjiä. Ja amigistit: ostakaa pelinne, älkää kopioiko, se tappaa Amigan.

Huolestunut amigisti

Jos pelissä on maininta, että peli on saatavissa Amigalle, mutta on arvosteltu PC:llä, syy on lähes aina se, että PC-versio on ilmestynyt aikaisemmin. Amiga-versio arvostellaan Lyhyesti-palstalla sitten kun se ilmestyy. Tai sitten toisin päin.

Tekin hylkäätte C64:n

Joko tekin? Vai ruvetaan sitä jo hylkimään vanhaa uskollista Commodore 64:sta. Jospa arvon herrat ja miksei tietysti neiditkin kääntäisivät kannen esiin ja katsoisivat vasempaan ylänurkkaan! Siellä ei enää ole C64:sta. Miksi?

Laiha Lurkki -82

Eiköhän haudata se kuusnepa juhlallisin menoin. Vanha on jo niin väsynyt.

Merci, votre formidable magazine

On tosi kiva saada lehti tästedes 10 kertaa vuodessa. Kilpailut ja kryptot on hauskoja, mutta joskus liian vaikeita. Ja yleensä ne vaikeat kilpailut on tarkoitettu jonkun alan spesialisteille. Jos täytyisi antaa arvosana lehdelle, antaisin 98. Tsemppiä vain eteenkinpäin.

Ja sitten ihan eri asiaan, eli Samin & Maxin arvosteluun. Minusta sekä kaveristani Tapio Salminen väitti väärin sanoessaan, että peli ei sovi lapsille sarjakuvamaisesta ulkomuodostaan huolimatta. Minä, kaverini sekä hänen vuotta vanhempi siskonsa pääsimme pelin 3–4 päivän pelaamisella läpi. Keskimääräinen ikämme oli tuolloin 11 vuotta. Että voisitte antaa pelejä lapsillekin testattavaksi. Toivottavasti koko toimitus oppi tästä jotain. Ja toivoisin ettette tee tällaisia virheitä enää.

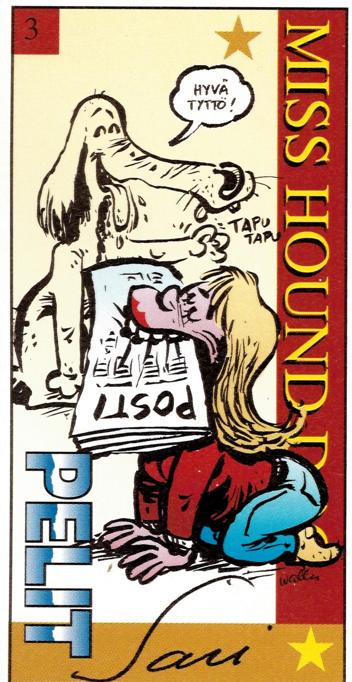
Theme Park -fanit

On olemassa niin monenlaisia lapsia. Sam & Maxin ulkonäkö viittasi lähinnä lapsille tarkoitettuun ”edutainmentiin”, siitä varoitus.

Lehden asenne

Pelit-lehden asenne lukijoita kohtaan on todella mahtava. Toimitus

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä näin keräilykorttien muodossa (heh heh). Vuorossa on Sari Alho, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun, Tuijan ja Nikon kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



Sari täyttää pyöreitä vuosia tänä vuonna ja siksi vuodesta tuleekin oikea juhlavuosi.

Uudenvuoden lupauksia Sari teki niin paljon, että koneen kiintolevy sanoi poks. Sari lupasi muun muassa aloittaa uusia harrastuksia, kuten benji-hypyt, laskuvarjokurssi, pistooliammunta, pitsin nypläys, kuorolaulu ja kiintolevyn siivous. Ja silloin se sanoi sen poks.

Sari on intohimoinen lukija: ahmii kaikenlaista kirjallisuutta dekkareista klassikoihin, unohtamatta sarjakuvia, Lucky Luke suosikkinaan. Kirja on seurana jopa saunassa.

Toinen harrastus on ne *kuuluisat* koirat, jotka vievät loppuajan. Mistä sitten aikaa pelaamiselle? Siinäpä se, viime vuonna lähinnä katseli Nikon ja Tuijan pelaamista, pelasi omaksi huvikseen vain printterin tulostusta odotellessa flippereitä.

Sari asuu Espoon perukoilla metsän laidassa rivitalossa, jossa naapureina sattuu olemaan pelihulluja poikia. Niinpä Sari ei pääse kauaksi karkuun, jos lehdessä on jokin fataali virhe. Onneksi ne kuuluisat koirat haukkuvat ovikelloa, eivät naapurit huomaamatta ainakaan sisälle asti pääse.

Televisiota Sari ei paljon katsele, ei ainakaan Kauniita ja Rohkeita tai Noppapottia. Kupla ja Twin Peaks sen sijaan upposivat ja uppoavat jälleen.

Sari toimitussihteeröi Pelit-lehteä eli lähinnä kiljuu kurkku suorana Nikolle ja avustajille, jos juttuja ei ala kuulua ajoissa. Yrittää myös lukea Nirvin miljoooooonat kirotusvihreet ja jopa korjata ne. Yleensä huonolla menestyksellä.

jaksaa vastata "tyhmimpiinkin" kysymyksiin asiallisesti, toisin kuin eräät ulkomaiset sekä muutamat kotimaisetkin tietokonelehdet. Joillakin lehdillä on näköjään kantana, että jos ei tunne alan termejä, niin omapahan on ongelmansa. Mistäpä siinä lukijarukka uutta oppisi, kun ei kukaan opeta?

Pelit-lehden selvästikin asiantunteva(?) toimitus vastaa kiltisti sellaisiinkin ongelmiin kuten "Miten formatoin levykkeen?" tai "Mikä on käynnistystiedosto?". Se onkin tärkeää, ettei kukaan lukija tuntisi itseään syrjäytetyksi. Varmasti TEIDÄNKIN kuitenkin täytyy myöntää, ettei kaikkia kirjeitä voi lukea naama vakavana ja asiantuntevasti pohdiskellen? "Tyhmiin" kysymyksiin voi vastata, mutta tyhmiä ehdotuksia ei tarvitsisi aina toteuttaa.

Esimerkiksi tämä keräilykorttijuttu on suorastaan loukkaus oikeita keräilykortteja ja keräilijöitä kohtaan. Jos kortit oli kerran tehtävä, olisitte edes käyttäneet päällystettyjä pahvikortteja ;-). Toimittajien esittely on sinänsä ihan hyvä idea. Vielä pari lyhyttä kommenttia: 1. Logoa ei saa missään tapauksessa muuttaa! 2. Kyöpeleitä ei pitäisi lopettaa, mutta juonessa voisi olla jotain ideaa? 3. Älkää muuttako pisteytystä, vaikka porukka ruikuttaisikin. 4. Sari, kiitos lehden mielenkiintoisimmasta palstasta. 5. Nirvi, olet ehdottomasti lehden paras toimittaja. Nnirvi Rulez!!

Allu

Harkitsimme hetken keräilykorttien asemasta Magic The Gathering -versiota, joten pahemminkin olisi voinut käydä. Mutta itse asiassa eihän kukaan nyt voi tosissaan korttejamme keräilykortteina ottaa, tarkoitushan on vain niiden avulla esitellä kirjoittajiamme! 1. Ei. 2. Omalla tavallaan siinä aina joskus onkin. 3. Ei. 4. Kiitos! 5. Varsinkin kun Niko on vielä ainoa...

Wanhat kunnon pelit

Kuten toimitus on monesti todennut, pelien kehitys ei aina ole ollut positiivista, vaan peli on unohdettu grafiikalla koreiltaessa. Onneksi kaupoista voi löytää vielä näitä Wanhoja Kunnon Pelejä, ja yleensä hyvin halvallakin. Ongelmana on, että ei koskaan voi tietää, mitä paketista löytyy, kovin moni kun ei niitä pelejä muista tai tunne. Ehdotukseni onkin, että esitelkää muutama vanha peli parilla sanalla ja pisteet perään. Kannattaako Captive ostaa?

Aloittelija

Saa nähdä riittääkö tila uusiinkaan peleihin... Tokihan vanhoista peleistä moni kestää päivänvalon vielä nykyäänkin.

Mitä Captiveen tulee, niin kyllä. Varsinkin jos kyseessä on Amiga-versio. (Jos on, kierrätä vähintään kolmea save-diskiä. Siinä oli "hilpeä" bugi. –nn)



Tuijalle

Olet siis perheenäiti ja kysyn sinulta siksi: Mitä voi vastata äidille, joka karjuu syömään juuri kun on päässyt vauhtiin pelaamisessa eikä millään ehtisi syömään?

Häh

Perherauhan kannalta on paras hoitaa se syöminen äkkiä alta pois, eli pause päälle ja äitiä tottelemaan. Kokeile vaikka, pääset paljon nopeammin takaisin pelisi ääreen. Toisaalta voit myös ottaa sen riskin, että pitkä sessio menee hukkaan, kun äiti nappaa töpselin irti seinästä. Varteenotettava vaihtoehto on myös opettaa äiti pelaamaan, jolloin hän ymmärtää sinua huomattavasti paremmin.

Mikä peli

Onko kukaan teistä toimituksessa tai lukijoista törmännyt peliin nimeltä Mantis? Mistä voisin ostaa lehden 5/94?

Tie Fighter

Mantis Experimental Fighterin yliarvostin jossain vuoden 92 numerossa. –nn

Pelit-lehden vanhoja numeroita voi kysellä puhelinnumerosta (90) 120 5911. Osa lehdistä on kylläkin jo myyty loppuun, 5/94 löytynee vielä.

101, 1041 vai 109?

Voiko Pelit-purkkiin soittaa kaukopuhelun 101-tunnuksella?

Atreides Ruler fo Arrakis

Voi. 109 on paikallisen puhelinkeskuksen (eli sen alueen, jossa asut) tunnus kaukopuheluille, 101 vastaavasti Telen ja 1041 Telivon. Pelit-purkin numero on ihan normaali puhelinnumero, edellä mainituilla keskuksilla on eri hintoja riippuen vuorokaudenajasta, tarjouksista jne, joten vertailu kannattaa.

Mistä saa vanhan pelin?

Mistä saisi alkuperäisen The Manager -pelin, kun kaupassa sitä ei enää ole?

Mika

Jos kaupasta ei löydy haluamaasi peliä, pyydä kauppaa soittamaan maahantuojalle (tai paikkaan, mistä kauppa itse ostaa pelinsä) ja tilaamaan. Jos maahantuojallakaan ei enää ole peliä, tehtävä lienee toivoton. Voithan yrittää ostoilmoitusta lehdissä tai Pelit-BBS:ssä.

Tehoarvostelijako?

Muistuupa mieleeni, kun joku syytti Pelit-lehden arvostelijoita sanoen, että PC-pelien arvosteluissa käytetään vain huippukoneita. Mielestäni pelit tuleekin arvostella käyttäen keskitason tai ylemmän keskitason konetta. Tämä siksi, että näille koneille pelit tulisi myös suunnitella niitä valmistettaessa. Tämä toteutuu nykyisin varsin hyvin?

Maksimikokoonpano, mitä arvostelijoiden voisi odottaa käyttävän voisi olla vaikka 486DX2/66, VLB-näytönohjain, 8 Mt RAM, tuplanopeus CD-ROM. Jos peli ei tässä kokoonpanossa toimi moitteettomasti, syy on pelin suunnittelijoissa.

Tehoarvostelusta voitaisiin puhua vain, jos arvosteluissa käytettäisiin Pentium-luokan koneita ja näinhän ei onneksi ole. Pentium-arvosteluihin voitaisiin siirtyä vuoden 95 loppupuolella, jos hinnoittelu kehittyy järkevästi, eli Pentiumin saa alle 10 000 markalla.

Q

Pentti olisi ihan kiva, mutta toistaiseksi sen hinnoittelu ei vielä sovellu peliarvostelijan kukkarolle, eli vaaraa sen muodostumisesta meidän arvostelukoneeksemme ei vielä ole (kai). Ja toisin päin, jos arvostelija on uhrannut rahansa neljäkasikutoseen, mistä hän sen kolmekasikutosen enää ottaa?

Tavallinen käyttäjä

Mistä tavallinen käyttäjä saa asennus- yms ohjeita, kauppias kun ei osaa tai ei halua auttaa?

Pienen himopelurin äiti

Kyllä kauppias on se ensimmäinen, jolle kannattaa valittaa. Kauppiaan velvollisuus on auttaa, ja jos ei itse osaa, ottaa selvää. Joten tiukkana vain takaisin myyjän luo!

Närästää!

Vilkaisin MikroBitti-lehteä 1/95 ja huomasin, että siinä joku sai pelipalkinnon, kun kirjoitti hieman muutellen Tapio Salmisen UFOn ratkaisuohjeen Pelit-lehdestä. Voiko asialle tehdä jotain?

Alivaltiosihteeri Tohmajärveltä

Ei ole reilua ketään kohtaan kopioida vinkkejä lehdestä toiseen. Miettikääpä asiaa.

Asiaa, vaikka ei kovin paljon muille jakaa

Dempseylle (Pelit 4/94): Entä jos onkin ostanut koneensa pari vuotta sitten, kun se oli vielä huippu? Oma koneeni ostettiin noin 9 vuotta sitten, jolloin se oli uusinta(?) uutta(?): 286, 640 kt RAM, 20 Mt kovo, lerppuasema, CGA. Nykyään kone on uusittu kuoria ja lerppuasemaa lukuunottamatta lähes kokonaan. Tällä hetkellä kokoonpanoni on 486SX, 25 Mhz, 4 Mt RAM, 20/70 Mt kovo, SB 2.0, 2400 bps:n modeemi, lerppu- ja korppuasemat, VGA. Onko joku päivittänyt enemmän?

Olen samaa mieltä Amigistin (Pelit 6/94) kanssa. Jos Intel ei julkaisisi uutta prosessoria kymmeneen vuoteen, se todella tekisi palveluksen. Nykyvauhtia tänään ostettu 686 on romu muutaman vuoden sisällä.

Ubisoftille (Pelit 5/94): Eikö jälkihuomautus olisi pitänyt olla: Sari, emännöit lehden mielenkiintoisinta palstaa! (Anteeksi nipotus!)

Jouluristikko oli muuten liian helppo. Teimme sen kaverini kanssa noin kymmenessä minuutissa.

Miksi JTurunen ei arvostele enää kuin 1–2 PC-peliä/lehti?

Hyvää jatkoa Pelit-lehdelle!

Hezz L.

Jouluristikko oli tarkoituksella hieman helpompi, seuraavat ovat jo vähän vaikeampia. Ja sitten taas helppoja: jokaiselle jotakin. Turunen on työllistetty sekä Amiga- että PC-peleillä tasapuolisesti.

Wexteenille

Luin vuosia sitten kirjoittamasi arvostelun sarjakuvasta Elfquest. Pari kuukautta sitten löysin suomenkielisiä versioita kirjastosta. Mutta mistä saa niitä alkuperäiskielellä? Akateemisessa Kirjakaupassa on vain hyvin vähän valikoimaa, tarvitseeko siis tilata Yhdysvalloista?

Cuffer

Ei, vaan suomalaisista sarjakuvien erikoisliikkeistä, joita ovat esimerkiksi Goodfellows ja Fennica Comics Helsingissä, Kukunor Tampereella ja Alfa Antikva Turussa. Numerot löytyvät puhelinluettelosta.

Emulaattoreita

PC:lle löytyy useita hyviä emulaattoreita ja pelejä niille, joten eikö niitä voisi laittaa Pelit-BBS:nkin? Olisi kiva verestää muistoja vanhoilla kuusnelosklassikoilla.

Mule rulez

Tarkoittanet Spectrum- ja C-64-emulaattoreita? Jep, hyvin nuo toimivat, mutta asiassa on yksi pikku mutta: niihin tarkoitettujen pelien levittäminen on käsittääkseni laitonta. Pelien copyrightit kun kuuluvat edelleen ne julkaisseille yhtiöille. –nn

Suosikkeja

Mikä on Nnirvin suosikkipeli? Entä Wallun suosikkisarjis? Terveisiä Pelit-lehden tekijöille ja lukijoille!

Ps. Nnirvi on BEST.



Tuomas Koskinen (kuvassa)

Nnirvi: VGA Planets. Wallu: Calvin & Hobbes.

Heksaeditointia osa 1

Tallenteiden kimppuun ammattilaisten asein

> Pelit-lehti ei ota minkäänlaista vastuuta mahdollisista vahingoista, jotka aiheutuvat näiden ohjeiden seuraamisesta suoraan tai epäsuorasti!

Termejä

Binääriluku
lukumuoto, jossa luvut muodostetaan kahdella perusnumerolla (0 ja 1)

Hakkeri
innokas tietokoneen harrastaja, hakee epätavallisia ja omituisia (joskus toimiviakin) ratkaisuja ongelmiin.

Hakkeroida
puuhata jotakin epätavallista ja mielenkiintoista tietokoneella

Heksaluku
lukumuoto, jossa luvut muodostetaan 16 perusmerkillä (0–9 ja A–F)

Heksaeditori
katso levyeditori

Levyeditori
ohjelma, jolla tietoja käsitellään suoraan levyllä heksamuodossa.

Kryptattu
koodattu. Jos tietoa sanotaan kryptatuksi, se ei ole selkokielistä, vaan käännetty salakielelle.

Miltä tuntuisisi loputon rehuvarasto Ultima 8:n pääsankarille, kerrasta tappavat Vulcanin paukut Falconiin tai vaikkapa kaksinkertainen lisääntymisnopeus Master of Orionin roduille? Kaikki on mahdollista huijauksia osaavalle hakkerille.

Pelejä voi helpoiten huijata räpläämällä niiden tallennustiedostoja. Hyötyä tallenteiden hakkeroinnista on lähinnä puzzle-, strategia-, rooli- ja simulaattoripeleissä. Seikkailupeleissä tallenteet ovat usein liian monimutkaisia eikä hyötykään ole kovin suuri.

Mitä pienempiä pelin tallennustiedostot ovat, sitä helpompia uhreja ne periaatteessa ovat. Esimerkiksi Lemmings 3:n tallenteet ovat vain muutaman sadan tavun kokoisia. Toisaalta esimerkiksi Dark Sun 2:n tallenteiden koot heittelehtivät 50–300 kilon paikkeilla.

Heksahakkerointia

Tietokone käsittelee levyä fyysisesti binäärijärjestelmällä eli vain kahdella numerolla. Nolla (ei sähköä) ja yksi (on sähköä) ovat kuitenkin vaikeasti hallittavissa, sillä esimerkiksi luku 100 on binäärisenä 1100100. Asioiden yksinkertaistamiseksi käytetään yleensä 16-kantaista (2^4) heksalukujärjestelmää.

Omatoimista tallenteen hakkerointia suositeltavampaa on käyttää valmista huijausohjelmaa, joita on runsaasti Pelit-purkissa ja tietoverkoissa. Jos intoa kuitenkin riittää, voi pienellä kotitarvehakkeroinnillakin helpottaa eloaan huomattavasti.

Suositeltavia heksaeditoreita ovat esimerkiksi Nortonin DiskEdit ja PCToolsin HexEdit. DOSien Debug on lähinnä hätävara, sillä se on vaikeakäyttöinen ja rajoittunut. Sen käyttöohjeet rajoittuvat sisäänohjelmoituun pika-apuun.

Lue huolellisesti ohjeet ja editorisi käsikirjat, sillä editorilla voi aiheuttaa väärin käytettynä arvaamatonta vahinkoa. Älä tee mitään, jos et ole varma tekemisistäsi!

Heksaeditoreita ei ole suositeltavaa ajaa Windowsin tai minkään muun moniajoympäristön alaisuudessa, sillä moniajo-ohjelmat saattavat suorittaa varsin omavaltaisia levyoperaatioita.

Eli käytännössä...

Debugin S (search) käsky antaa aina kaksiosaisen osoitteen, tyyliin **AAAA:BBBB. AAAA** kertoo muistialueen, johon tiedoston osa on ladattu. Koska muutamme levyllä olevaa tiedostoa, vain osoitteen loppuosa, eli BBBB on tärkeä. AAAA:n voi jättää huomiotta.

Esimerkissä olevat nimet ja luvut vaihtelevat tapauksesta riippuen. Master of Orionin alkupopulaatio riippuu vaikeustasosta ja UFOn sotilaitten kyvyt ovat täysin satunnaisia.

Ensimmäisessä esimerkissä käytetään Nortonin DiskEdit-ohjelmaa Master of Orionin planeettaan. Seuraavassa lehdessä tehdään sama operaatio Debug-ohjelmalla.

Jos innostusta riittää, voit helposti selvittää tehtaiden, ohjusten ja saasteen sijaintipaikat MOO:n tallenteessa. DOSien mukana tuleva FC eli File Comp, on näppärä apuväline. Jos peli luo useita tiedostoja yhtä tallennusta kohden, kuten UFO, kannattaa pakata koko hakemisto turvaan esimerkiksi Pkzipillä.

Esimerkki I:

Master of Orionin tallenteiden muokkaaminen Nortonin DiskEditillä

1) Aloita Master of Orionissa uusi peli ihmisinä ja tallenna tilanne ylimpään lokeroon.

2) Kirjoita muistiin planeetan nimi (Sol), väestö (50) ja suurin väkiluku (100).

3) Lopeta peli ja siirry DOSiin.

4) Tee varmuuskopio tallenteesta: copy save1.gam save1.bkp.

5) Lataa tallenne editoriin: diskedit save1.gam.

6) Etsi planeetan nimi search-käskyllä. Kirjoita planeetan nimi huomioiden isot ja pienet kirjaimet.

7) Nyt muuta laskimella alkuväkiluku (50) heksaksi. Tuloksena on 32. Etsi kahdesta keskimmäisestä sarakkeesta lukuparit, joiden arvo on 32 (älä käytä search-käskyä, vaan lue ruudulta lukuja) ja korvaa ne luvulla FF, joka on kymmenjärjestelmässä 255. Vie kursori heksasarakkeeseen 32:n päälle ja korvaa luku FF:llä. Älä kirjoita kymmenkantaisia lukuja heksojen tilalle!

Esimerkissämme väestömäärä on rivillä 1C80 kahdessa paikassa. Molemmat täytyy muuttaa FF:ksi.

8) Planeetalla on nyt 255 asukkia. He kuolevat, jollemme nosta planeetan kantokykyä. Etsi suurin populaatio ruudulta, ei search-käskyllä. Heksa 64 on 10-kantaisena 100 ja se siis muutetaan. Onhan planeetan maksimiväkiluku alussa 100.

9) Korvaa lukuparit 64 lukuparilla FF. Esimerkissämme rivillä 1C60 64 on kolmessa kohdassa ja kaikki ne on muutettava.

10) Tallenna muutokset tiedostoon.

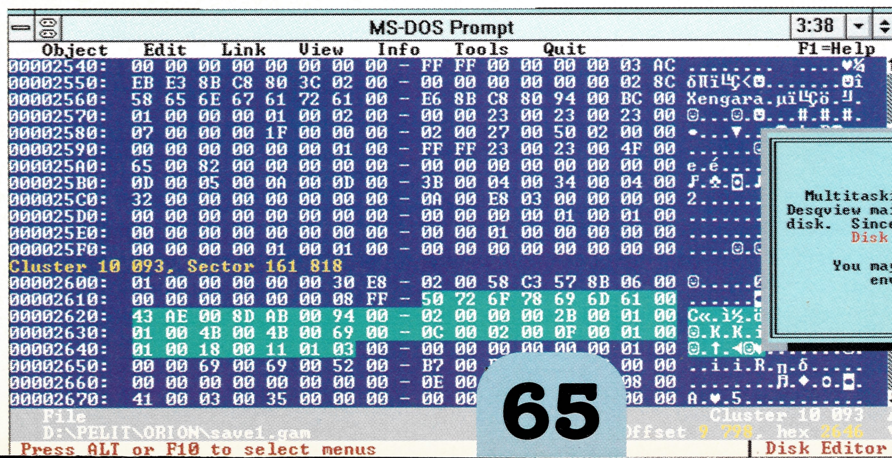
11) Lopeta editorin käyttö ja lataa peli.

12) Valitse alkuruudussa Load game, EI Continue game, koska silloin käytetään tallennetta SAVE7.GAM, jota ei ole muokattu.

13) Jos kaikki onnistui, planeetalla on nyt 255/255 asukasta ja Orionin herruus on taas askeleen lähempänä. Joudut tosin maankaltaistamaan planeettaasi muutaman kierroksen ajan.

Jos editointi ei miellyttänyt tai onnistunut, palauta vanha tilanne: copy save1.bak save1.gam.

Panu Mäntylahti



Selväkieliset nimet tilannetallenteiden seassa helpottavat hakkerointia. Tässä Master of Orionin tilanne Nortonin DiskEditin käsittelyssä.

Warning!

Multitasking environments such as Windows and Desqview maintain open files and may write to the disk. Since these disk writes are unpredictable, Disk Editor may not work properly.

You may wish to switch to a single task environment to run Disk Editor

OK

Aiheellinen varoitus.

PC tiensä päässä

WEXTEEN

Opin sauna autuas aina

● ● Tietokonepelejä pidetään usein pelkkänä viihteenä ja hintavan tietotekniikan tuhlauksena. Moni vanhempi puistelee surullisena päätään nähdessään Doomin pyörivän jälkikasvun atk-opintoja vauhdittamaan ostetun PC:n ruudulla.

Totuus on kuitenkin huomattavan toisenlainen. Kaikki tuntemani PC-pelimiehet nimittäin tuntevat pelivälineensä sisukalut paremmin kuin keskiverto perusmikroilija. Tai kysykää vaikka itse tuntemiltanne PC:n omistajilta: Mitkä keskeytykset heidän koneessaan tekevät mitäkin? Mitkä systeemiohjelmat heillä on ylä- ja mitkä perusmuistissa? Mikä on heidän koneensa pahin pullonkaula, näytönohjain, muistinhallinta vai levyoperaatiot?

Siperia opettaa

Nykyään kaupan olevat pelit on ohjelmoitu siinä määrin huolimattomasti, että lähes jokainen vaatii niin autoexec.batin kuin config.sysinkin peukaloimista, jotta ne suostuvat edes käynnistymään. Eivätkä pelien asennusohjeet useinkaan kuin vihjaile näistä virityksestä.

Sitä ei tiedäkään, miten paljon perusmuistia koneesta pystyy puristamaan ulos, ennen kuin on pakko. Nerokkainkin optimointirupeama osoittautuu kuitenkin riittämättömäksi viimeistään seuraavan peliuutuuden tullessa kauppoihin. Koskahan 640 kilon raja menee rikki? Sellaisiakin virityksiä on jo nähty, että perusmuistia on käytettävissä enemmän, kuin mitä sitä oikeastaan on olemassa...

MS-DOS 6:n MEMMAKER-ohjelman kuviteltiin jo ratkaisevan nämä ongelmat, ja vapauttavan muistia keskiverto lammaslauman tarpeisiin. Valitettavasti Microsoft on maksanut MEMMAKERin ohjelmoijille tyhjästä, sillä varmempaa tapaa sotkea muistinsa lopullisesti on vaikea kuvitella. Eli ei muuta kuin takaisin editorin ääreen. Sillä kourallinen TSR-ohjelmia voi viedä hyvinkin eri määrän muistia sitä riippuen, missä järjestyksessä ne ladataan.

Vaikka ohjelma periaatteessa käynnistyisikin, sen pelaaminen voi olla käytännössä mahdotonta. **Wing Commander 3** on tästä hyvä esimerkki. Tehtävän lataaminen kestää 50-megaisessa 486-koneessa noin puoli tuntia, ellei muistiavaruutta viritetä nimenomaan WC 3:n tarpeisiin. Jolloin koneesta ei ole juuri mihinkään muuhun käyttöön.

Uuden pelin ostettuaan saa yleensä lausua toisenkin ärräpään ennen kuin se pyörii moitteettomasti. Kiroileminen on kuitenkin todistettavasti paras opiskelumenetelmä. Mikään uutta helikopterisimua vähempi ei valitettavasti riitä motivoimaan moista pinnistelua.

Sisukset tiskiin

Peli-PC:n omistaja joutuu hyötykäyttäjäystäviään useammin myös fyysisesti kaivautumaan koneensa sisuksiin. Mihin tekstinkäsittelijä tai ohjelmoija tarvitsisi kahta äänikorttia (musalle ja efekteille tietty omansa) saati kymmenien kilobaudien modeemeja? Pelaaja joutuu myös puolen vuoden välein kaksinkertaistamaan koneensa lisämuistin, jotta uusimmat pelit suostuvat toimimaan.

Ja kun kuoret kerran ovat auki, PC:n sisäänrakennetun ohjainportin voi näppärästi poistaa käytöstä äänikortin ohjainporttia häiritsemästä. Tämä tapahtuu tietysti dippiä d12 napsauttamalla – jos koneen ohjeista moinen tiedonjyvä sattuu löytymään. Kyseisen vipstaakin paikkaa ei kukaan tietenkään kerro, se on löydettävä yrittäen ja arvaten.

Seuraavaksi on asetettava ääni/modeemi/CD-ROM-ohjainkortin dipit ja hyppylangat. Koneen maahantuoja ei tietenkään tiedä niistä mitään, ja kortin maahantuoja sanoo, että viritykset on tehtävä tietokoneen muiden asetusten perusteella. Manuaalien ollessa tunnetusti korkeaa tasoaan, poloinen PC:n omistaja saa parhaat neuvot meditoimalla von Neumannin kuvan edessä. Myös pajunoksalla on saatu hyviä tuloksia. Joskus on tosin vaikea nähdä, minkä dipin kohdalla varpu itse asiassa taipuu.

Onneksi asetuksia ei ole paljon, keskeytykset, I/O-muistivektorit ja DMA-osoitteet pari yleisintä mainitakseni. Ja jokainenhan toki tietää, mitä keskeytystä esimerkiksi hiiri-



Privateer Bands rulez OK!

Osa Pelit-lehden toimittajista ja avustajista erehtyi pari kuukautta sitten aloittamaan VGA Planetsin peluun ihan noin testausmielessä, eikä toimitus ole sen jälkeen ollut entisensä.

Tällä hetkellä niin Tapio Salminen, J^3 kuin allekirjoittanutkin viettää kahdesta kolmeen tuntia päivässä kehien kokoon juonia kollegojen pään menoksi. Tämä kaikki on tietysti poissa vähäpätöisemmistä askareista kuten lehden teosta ja lasten hoidosta. Toistaiseksi kaikki ovat olleet vielä puheväleissä, mutta Laaksosen ja Kasvin viimeksi tavatessa Kasvin Privateers-avaruusrosmot eivät olleet vielä kaapanneet Laaksosen Evil Empiren hävittäjillä lastaamaa tukialusta.

Peli alkoi rauhanomaisen rinnakkaiselon merkeissä kaikkien kehittäessä valtakuntiensa taloutta ja aseistusta, mutta sitten Kasvi ei maltanut pitää pitkiä kynsiään erossa vastaan eksyneestä Nnirvin lintuimperiumin rahtialuksesta. Uskollisena Empire of Birdsin esikuvalle eli romulaaneille Nnirvi ei itse ryhtynyt kostotoimiin vaan houkutteli Laaksosen testaamaan uuden Rosso-luokan tukialuksensa tulivoimaa lintujen vastatessa imperiumin laivaston polttoainehuollosta. (Just wait, senkin kurja pikku varas!–nn)

Kasvi tietysti hätääntyi skannereiden kertoessa imperiumin tukialusten olevan liikkeellä ja kokosi selustassa nopeista ja tarvittaessa näkymättömistä saarronmurtajista koostuneen laivaston. Tähän etulinjaan matkalla olleeseen näkymättömään armadaan Privateers-avaruuteen etelästä tunkeutuneella Federaation osastolla oli puolestaan ilo törmätä. Tai Federaation joukkoja komentavan Ossi Mäntylahden sanoin: "Minun kaunis laivastoni, sniff".

Tällä hetkellä kukaan ei ole vielä päässyt niskan päälle, vaikka kaikki uhoavat pitävänsä aloitetta hallussaan. Ainakin Laaksonen on jo ilmoittanut, ettei imperiumi lepää, ennen kuin viimeinenkin rehellisyysrajoitteinen kaapparikapteeni on lopettanut hengittämisen. CyBORGit ja Liskot ovat puolestaan epäilyttävän hiljaa.

portti käyttää, jottei erehdy antamaan äänikortilleen samaa keskeytystä. Joissain tapauksissa ainoaksi vaihtoehdoksi on jäänyt kokeilla kaikki kaikkien korttien asetukset yksi kerrallaan. Sama ruljanssi toistuu autoexecissä ja configissä, sillä asennusohjelmat eivät tietenkään osaa itse katsoa, mikä dippi kortilla on missäkin asennossa.

Jos tällä kurin ei muuta opi niin ainakin purkamaan ja kokoamaan tietokoneita.

Vain 32 bittiä

Myös pelaajien laitekanta on omaa luokkaansa. Uusimmat peliuutuudet vaativat vähintään Pentium-yhteensopivan myllyn kaikilla mausteilla pyöriäkseen kunnolla. Siinä on 286-konetta tekstinkäsittelyyn, taulukkolaskentaan ja tiedonhallintaan sujuvasti käyttävällä naapurilla ihmettelemistä.

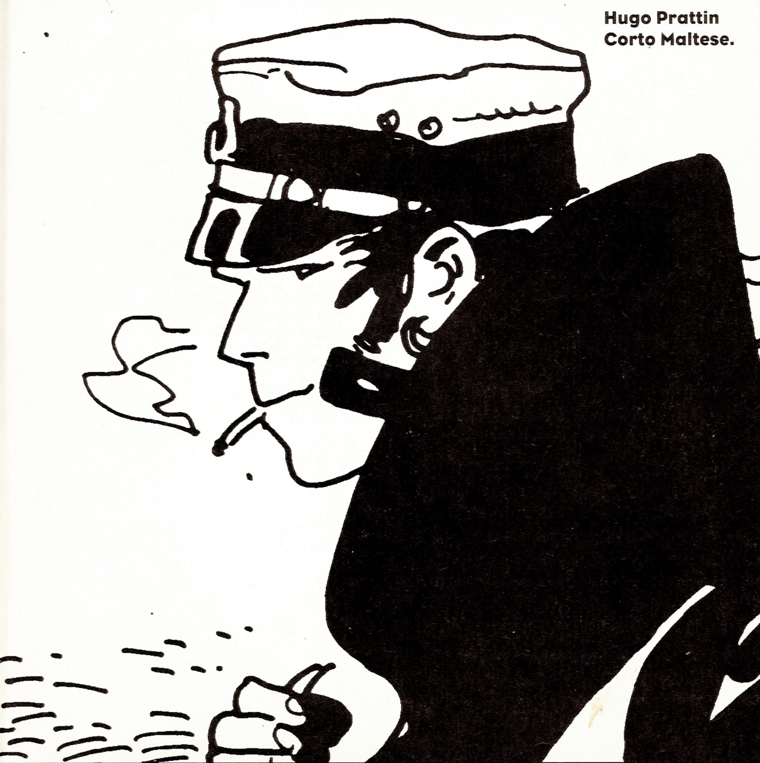
Allekirjoittaneella onkin vahva epäilys, että PC-tekniikan kaari on saavuttanut huippunsa. Pelit ja viihde ovat ainoa perustelu nykymyllyjä tehokkaampien koneiden olemassaololle. Ei edes Microsoft voi keksiä Wordin tai Excelin viimeisimpiä versiota tehottomampia ohjelmia.

Ei siis mikään ihme, että uusimpien pelikonsolien keskusyksiköt ovat jo 64-bittisiä, kun Pentti on pelkästään 32-bittinen. Vuosituhannen vaihteessa uuteen Segaan voi ostaa Pentium-moduulin, johon liitetään näppäimistö.

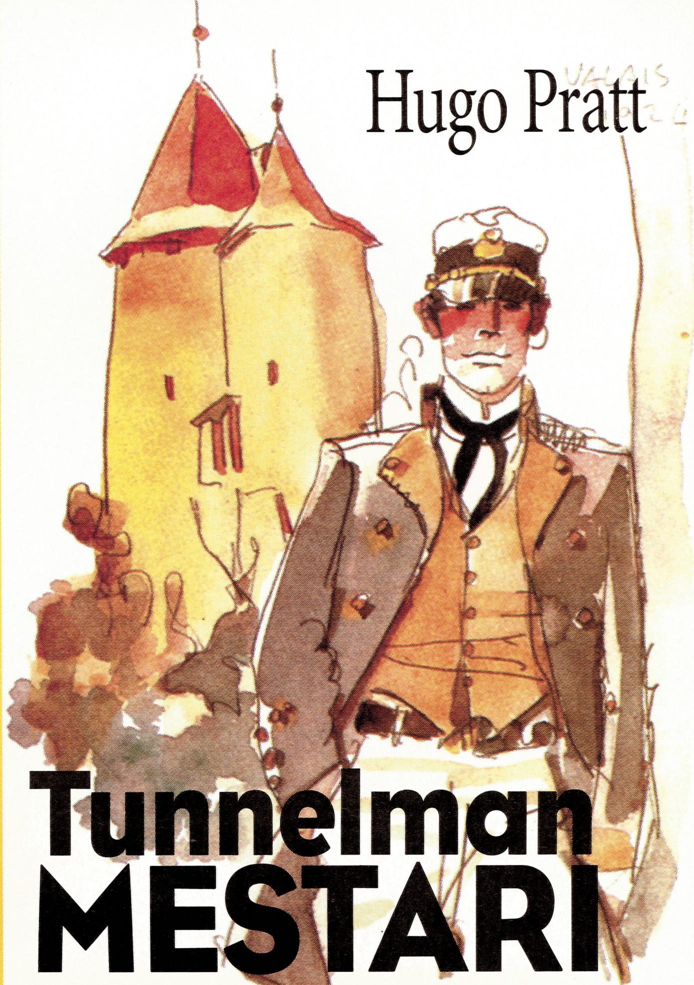








Hugo Prattin Corto Maltese.



Hugo Pratt

Tunnelman MESTARI

Hugo Pratt on siitä erikoinen sarjakuvataiteilija, että hänen sarjakuviaan on jo pitkään ollut saatavilla myös suomeksi. Ansio tästä kuuluu lähinnä amerikkalaisille kustantamoille, jotka eivät jostain syystä ole löytäneet hänen töitään. Ranska saati italia ei suju kaikilta suomalaisilta sarjakuvan ystäviltä eli Kustannus Oy Jalavan suomennokset ovat monelle ainoa mahdollisuus upota Prattin tunnelmaa tihkuviin tarinoihin.

Prattin tunnetuin hahmo on **Corto Maltese**, maaton ja laivaton merikapteeni, jonka suonissa virtaava coctail saisi jokaisen rotuoppien vaalijan kavahtamaan. Niinpä Corto on kotonaan millä maailman kolkalla tahansa Venetsien gheton suljetuilta pihoilta aina Mun kadonneelle mantereelle asti. Tapahtumat sijoittuvat 10- ja 20-luvuille, kun maailmalta vielä löytyi aidosti eksoottisia paikkoja ja persoonallisia ihmisiä.

Hugo Pratt tutkii tarinoidensa taustat ilmeisen huolella. Corto Maltesen seikkailuja voi lukea kuin matkakertomusta ikään, semminkin kun Corto useimmiten on lähinnä tarkkailijan roolissa. Prattiin kriittisesti suhtautuvien lukijoiden mielestä hänen sarjakuvissaan ei itse asiassa tapahdu yhtikäs mitään, vaikka Corto Maltese taittaa taivalta niin vapaussotaa käyvässä Irlannissa kuin Mantsurian rintamillakin. Vastakohtana nousee mieleen **Hergé**, joka viljelee Tintissä pelkkiä klisheitä ja ennakkoluuloja.

Corto Maltesen ohella Prattilta on äskettäin suomennettu myös yksi hänen toisen maailmansodan aikaiseen Pohjois-Afrikkaan sijouttuvista tarinoistaan. WSOY:n kustantama **Aavikon Skorpionit** ei ole kuitenkaan mikään harvinaisen hyvin piirretty Korkeajännitys, vaan sarjakuvan muotoon työstetty kertomus ihmisistä sodaksi kutsutun hulluuden riepoteltavina. Aavikon Skorpionien taustalla vaikuttavat myös Hugo Prattin omat muistot. Hän oli vuonna 1940, 13-vuotiaana, Italian armeijan nuorin sotilas.

Omien tarinoidensa lisäksi Hugo Pratt on kirjoittanut sarjakuvia myös muille piirtäjille. Ehdottomasti edustavin esimerkki hänen tästä puolestaan on **Milo Manaran** piirtämä Intiaanikesä, joka sijoittuu Pohjois-Amerikan itärannikon uudisasutuksen vuosiin, joita puritaaninen kirkko hallitsi rautaisella otteella.

Intiaanikesä on ruma tarina, kauniiksi sitä ei voi millään muotoa kutsua. Ja rumuudessaan se on niin tosi kuin vain elämä olla voi. Alle 18-vuotiaana sen lukemisesta ei kuitenkaan kannata jäädä kiinni. Monien mielestä näin voimakkaita ajatuksia välittävä tarina ei sovi alttiille mielelle. Jalavan painos on ainoita maailmassa, jota ei ole sensuroitu.

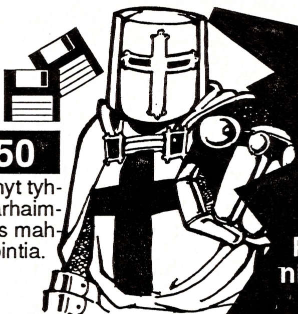
AMIGA- JA PC-OHJELMIEN

HINTAROMAHDUS

Satoja uskomattoman edullisia ohjelmia alkaen 9,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 255 5050

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.
Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.



KAIKKI OHJELMAT
hintavälillä
9,90–95,-
Tilaa yli 10 PD- tai AVE-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.

AMIGAN PD-/SW-VALIOT à 19,-

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 19,-
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb. 2 x 19,-
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
62. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 19,-
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
123.–125. Teckno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 19,-
126. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä. 2 x 19,-
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkifutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zipp, Boom!
138. WP:stä käynnistyvä moniajava Tetris huippuäänin.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92–93 prev. Futispelien pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispelien kävelevä kingi - lad.shell.
144. Woodys World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermariolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdotonta eliittiä.
149. Space Hulk prev. Hermojaraastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
154.–155. Spaceballs:9 Fingers huippudemo (State of Art 2) 2 x 19,-.
157. Pygmi Projects Extension -93. Assemblypartyjen voittajademo.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotööriseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patrician, F1 Challenge
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskaksintaistelu.
166. Previkkakokoelma 1. Troddlers, California Games 2.
167. Previkkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojallasi kentät, nitistä oliot.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinruokayksikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.
175. The Last Tetris prev. viimeisintä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontäyteinen samuraiseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Buble Boblelle.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robottiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantalapsi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päältäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal! prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdista taivas Zero-hävittäjälläsi.
190. Asiantunteva israelilaisversio klassisesta miinapelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotillasi vihollisvoimat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rosvo.
197. Arcade Pool (prev.) Huippuluokan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannonfodderimainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskiajan seikkailu.
200. Wiz'n'liz:n (prev.) tietäjät haastavat Sonicit ja Mariot.
201. Ishar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammuntakaksintaistelu.
203. Bob's Bad Day:ssä (prev.) pallo läpi vaikka käänteisen vetovoiman.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.)Hyvä 1. MS lentosimu
205. Robouldix (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206. Wonderdog (prev.) olisi pelin nimi jos Sonic siili olisi koira.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa valitset reitin.
208. Crash Dummies (prev.) Taistele ura auki monitorien maailmassa.
209. Dithell in Space (prev.) Loiki vieraiden luonnonlakien alla.
210. Toada Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.
211. Pelikokoelma King's Aces pokeri ja Space Shooter pika-ammunta.
212. Vitsituokio, Mikrotrivial, Lottopeli ja muuta mukavaa.
213.–214. Quest for Shit. Tuhoa ....kamainen totalitäärikkö. 2 x 19,-
215. Faceless Enemy. Hieno taktinen korttipeli.
216. Rocketz. Paras näkemämme turborakettimainen peli (A 1200)

PC FOX PD-/SW-OHJELMAT á 19,- (3.5"HD)

1. Arc Master. Helppokäyttöinen valikko-ohjelma. Pakkaaja/purkaja.
2. Wolffenstein. Dungeonmastertyylinen huippupeli.
3. Pinnball flipperi + Breakout-muurinmurtopeli.
26. Uptown pörssipelisimulaattorissa perit yrityksen.
30. Vampyr, kuuluisan roolipeliversio 2.0.
46. Monopoli. Onnistunut PC-käännös klassikkopelistä.
93. Keen Episode IV: Secret of the Oracle.
111. Tank Wars I:ssä on paljon asearsenaalia ja tunnelmaa.
132. Pharaoh's Tombissa seikkailet pyramidissa muumioita vältellen.
133. Space War. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
139. Tähtilaivastosimulaattori. Johda vaikka klingonilaivastoa.
141. 3D Star Trek. Istu kapteeni Picardin komentotuoliin.
147. 4 x 4 Off-road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
148. Pool on vektorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
153. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
155. African Desert Campaign:ssa käyt 2. maailmansotaa Pohj.-Afrikassa.
161. Net Hack V.3.1.0. kehittyneempi versio. Vaatii 2 Mb kovalevyltilaa.
162. Sukupuuohjelmalla laitat sukupuusi järjestykseen.
173. Death Watch roolipeli. 4 hahmoa. Todella hyvä grafiikka.
175. Keen 6. Legendaarisen lastenpelin kuutososa (prev).
176. Keen 1. Menestyssarjan ensimmäinen peli.
180. PD-pokeri, joka simuloi Rayn klassista pokeripeliä.
186. PC-file 5.01. Asiakasrekisteriohjelma (käytössä meilläkin).
187. PC-file 5.01. Tarratulostus ja tiedostomuunto muista formaateista.
206. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
209. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
215. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
216. Cosmo's Adventure on parhaita lasten seikkailuja.
218. House of Horror 1. Larry-tyyppinen graafinen kauhuseikkailu.
219. House of Horror 2 on peljättävän ykkösen vavisuttava jatko.
228. Battle Ship V.2.3. Näyttäväksi grafikoitu laivanupotus.
229. P. Ford biorytmi V.3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
231. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
235. Hugo III eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
236. Hack V.3.6. on suosittu roolipeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
237.–238. Wolfenstein editori pack. Vaatii Fox PD N:o 2:n. 2 x 19,-
246. Astrologilla näet tähtitaivaat ja väsäät horoskoopit.
247. Army VGA. Tasokas North & South -tyylinen sotapeli.
251.–252. Envision Publisher Plus V.1.52 on tasokas monenlaisissa PC-koneissa toimiva julkaisuohjelma. 2 x 19,-
259. Battfish-simussa olet 2. maailmansodan ajan sukellusveneen kapteeni.
261. Empire. Kuuluisan strategiapelin laaja versio.
265. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
267. Scorch Earth V.1.2. Hyvä tankkisotapeli.
271. S3 Mripillä nappaat peleistä ja demoista musiikkifilet.
272. 412 vitsiä blondiineista.
278.–280. File Express V.5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 19,-
281. Stellar Defense on laserin kuuma avaruustaistelupeli.
285. Talvisota on kansallispeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
288. Eemram nostaa PC:n perusmuistin max. 736 K.
290. Konvertointiohjelmalla Adlib-musat soundblasterille.
291. Modulien soitto-ohjelma useimmille äänikorteille, jopa ilmankin.
292. Disk Catalog syst. V.4.63. Selvitys tai tulostus diskettien sisällöstä.
293. Game Winnerillä jäädytät pelitilanteet, joista voit jatkaa.
294. Promod V.1.1. Paras (Soundblaster Pro) modulien soittaja.
297. Mod Toolsilla soitat ja tallennat Soundblaster-yhteensopivat samplet ja modulit jopa Amiga-yhteensopivasti.
298. Triton Fast Trackerilla teet huippumusaa. Mukana muutama moduli.
301. VPIC-kuvankatseluohjelmalla EGA-, VGA- ja SVGA-kuvat helposti esiin.
304. Multi Civilizationilla saat Civilizationiin ihmispelaajia.
306. Crusher agenttipelissä oudot oliot mellastavat ja happi vähenee.
307. Crazy Shuffle on lasten värikäs muistipeli.
309. Blaque Bookilla (V.5.12) pidät kirjaa yritysasiakkaistasi.
311. Calc taskulaskimen voit kutsua esiin niin halutessasi.
312. Forms on tekstinkäsittelyohjelma (ASCII) tulostusoptioin.
315. The Ciwil War. Strategiapeli USA:n sisällissodasta.
316. Claude kotipsykiatri ruotii hauskasti mielesi ongelmia.
319. Captain Comic II. Upea lasten seikkailupeli.
321. Conquest on selkeä valloituspeli jopa 7:llä ihmis-/konevastustajalla.
323. Kolme klassikkoa: Invaders, Centepede ja Worm Game.
327. Utopia on suomenkielinen pääministeripeli likaisesta politiikasta.
328. Neon Paint on jopa Deluxepaintin tasoinen piirto-ohjelma.
329. Night Ridessä tulitat lentokoneita ja desantteja. Hauska grafiikka.
333. Geoclock näyttää etäisyydet ja vrk-ajat. Myös maantiet. opisk.
334. 7-bittisellä konsoliajurilla skandit ja sulkumerkit kuntoon.
335. Pinball Dreams preview. Todella hieno flipperipeli.
336. Freddy Pharkas preview on Sierran hienoin villin lännen seikkailu.
338. Gate World on avaruusluolaston plasmatykityspeli. Väh. 640 Kb.
340. Barons 4.33 on keskiaikaan sijoittuva rooliseikkailu.
341. Int. Ninja Rabbit 2.2 on hieno karatejänispeli.
342. Dungeons of Unforgiven. Upeagrafiikkainen roolipeliunelma.
344. Crystal Caves on Apogeen tasokas lasten kaivosseikkailu.
346. Math Rescue on matematiikkaa opettava lasten seikkailupeli.
347. Ken's Labyrint. Tasokas Wolfenstein-haastaja.
348. Zone 66. Tasokas vuoden 2035 sotapeli Epiciltä (väh.386).
349. Overkill. Markkapelimäinen Epicin avaruusräiskintä.
350. Harry Halloween on tasokas kauhuseikkailu Apogeelta.
351. Ceveman on previkka Eliten hienosta luolamiespelistä.
352. Epic Pinball on huippuflipperi - herätä Androidi!
353. Keen 5. Suositun lastenpelin viides seikkailu.
354. Keen 2. Suositun lastenpelin toinen seikkailu.
355. Keen 3. Suositun lastenpelin kolmas seikkailu.
356. Body Blows previkka on mahtava karatepeli.
357. Electro Bodyssä olet tulevaisuuden biorobocop.
358. Copy QM V.3.01. Uusi versio hyvästä kopiointiohjelmasta.
359. Animal Math opettaa lapsille matem. + Joe Clock kellonopetus.
360. Storm avaruuspelin hieno leveli. Väh. 2 Mb kovalevy.
361. Darksidessä tankkimetsästystä suihkumoottorit selässä.
364. Viruksentorjuntapaketti (FP-210, SCANV 109, Clean 109).
365. Argo Checkers on hiirellä toimiva tammipeli.
367. Tennis. Tasokas previkkaversio. Vaatii 620 Kb muistia.
368. Rally. Ralliautosimulaattori. Hieno! 620 Kb/386.
369. Brutal Sports Football. Tulevaisuuden amer. jalkapallo.
370. Kaksi Tetristä - Floatris ja Uptris.
372. Imperium Rex. Tasokas haastaja Empirelle.
373. Duke Nukem II (Apogee). Tuhoa Alienit. 620 Kb muistia.
374. Epic Baseball previkka loistavasta kaupall. pelistä.
375.–376. Doom. Ehkä PC:n paras peli. 620 Kb + 4,5 MB kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjaat 2000-luvun taistelualusta.
378. Nyet III. Ehkä paras Tetris-klooni.
380. Sango Fighter. Huippukaratepeli (prev.). 620 Kb/32 Kb EMS.
382. Doom Net -ohjelmalla linkität kaksi Doomipelikonetta.
383. Beneath a Steel Sky (prev). Virginin larrymainen laatupeli.
384. Micro Machines (prev). Mukaansatempaava autopeli.
387. Krusty's Fun House (prev). Simpsonien pellesankari vauhdissa.
388.–389. Lotto Challengerilla hoituvat lottohommat.
390. Doom editor. Tuhti editoripaketti Doomin pelaajille.
391. Norton 45. Quick Unerase, Safe Format ja Unremove Dir.
392. Strategy VGA. Keskiaikaan sijoittuva strategiapeli.
393. Ground War VGA. Laadukas USA–IRAK tankkisotapeli.
394. Neljä erilaista palapeliohjelmaa. Voit lisätä omia gif.kuvia.
396. Machine Nation on raju avaruusammuntapeli.
397. Dino-ohjelmalla luot vaikka omia sauruksia. (VGA, EGA, CGA).
399. Kolme pakkausohjelmaa. ARJ 241, LHA 2.13, PKZIP 2.04.
402. Xargon seikkailupeli Epiciltä. Hyvä ja upea!
405. Jättipotti 1.1 (CGA) arpoo numeroita eri TV:n rahapeleihin.
407. Mice Man (EGA) on myös aikuiset "ottava" lasten älypeli.
410. Yab (VGA) huippubaseball peli. Väh. 500 Kb perusmuistia.
411. 3 pelinteko-ohjelmaa. Ohjelmakirjasto, kartta ja sprite-editori.
412. Winter Lemmings (prev) (EGA). Johda pikkuolennot turvaan.
413. Keen 7 (EGA). Uusi jatko-osa suosittuun lastenpeliin.
415. Musician on hyvä sävellysohjelma soundblasterille.
416. Game Solutions sisältää 57 läpipelausohjetta Sierran peleihin.
417. Video Poker & Casino hienolla VGA-grafiikalla.
418. Disk Catalog syst 7.04. Hyvä diskettien kortistointiohjelma.
421. Attack Sub (prev). Laadukas sukellusvenesimulaattori.
423. Onnenpyörä. Melkein kuin TV:ssä. Voit myös laatia kysymyksiä.
424. Ikikalenterilla voit laatia kalentereita.
429. Jill of Jungle II. Seikkaile Tarzanin tyttärellä.
430. Fairshares. Opastava ja tulostava hyvä taulukkolaskenta.
431. Wall Pipe. Tosihauska vedenjuoksutusputkipeli.
432. Adlib-musamoduls. Adlib- tai Soundblaster-äänikorttiin.
433. Video Librarian. Kortistoi monipuolisesti miljoonia ohjelmia.
434. Untitled. Party -93 voittajademo.
435. Turbo TXT File Comp. 4.0. Ohjeisiin ja helppoihin käynnistyksiin.
437. Fulview kuvannäyttöohjelmalla näet jpg-, tga- ja Gif-kuvat.
438. Scorched Space V.1.1 avaruussota. Paljon aseita ja pelaajia.
439. Skyroads 3D. Huippunopea avaruuslentokisa.
440. Zip Chunker Fast 2.01:llä pakkaat jo pakatut tiiviimmin.
441.–442. 4DOS käyttöjärjestelmä V.5.0. Ehkä Microsoftin 6.0 parempi.
447. Function Keys:llä ohjelmoit F1-F12 näppäimet.
448. Dos TSR Screen Scrollerilla kelaat DOStiedostoja kätevästi.
449. Go-Game V.2.1:n klassinen go-peli.
450. At the Partyn demo The Good, The Bad & The Ugly - by S!P
451. Toshiba SCSI CD ROM - ajurit. Sisältää XM-3401B tuen.
452. Falcon & Mig29:n Mig29 modernisoija. Päivittää versioksi 1.02.
454. Match'em muistipeli 7–40-vuotiaille.
459. DEU 3.01:llä editoit Doom-pelin esineitä ja henkilöitä.
460. Doom Etherslips 8250 v.11.7:llä 2-peli. Tarv. pääteohjelman.
461. Doom äänikasetilla Doomin äänet Aliens elokuvan ääniksi.
462. Doom äänikasetilla Doomin äänet Star Trek ääniksi.
463. Doom äänikasetilla Doomin äänet When Harry Met Sally ääniksi.
464. Doom äänikasetilla Evil Dead II ja Army Of Darkness ääniksi.
469. Doom 1.2 päivitysohjelma Doom 1.1:een.
479. Destruction Zone tulevaisuuden tykkipeli. Hieno!
480. C-64 emulaattori V0.9a. Yllättävän hyvä!
481. Cybernet hiiriohj. tekstipeli Valloita tulevais. tietokone.
482. Themepark (Prev.) Bullfrogin huvipuisto huippusimu.
483. Wowll 2.3 moduulisoittaja. VGA, tukee liki kaik. äänikort.
484. Kokoelma pelieditoreita huippupeleihin.

485. Aso 2.04 suom. offline- (Omen/Qwk) viestipakettilukija.
486. Invasion Of The Mutant + Spacebats Of Doom (prev.).
487. Heartlight EPIC Mega Gamesin Boulderdashmainen peli.
488. Cinemation helppo animaat. -ohjelma. Graaf. käyttäjäliit., selkeät editorit, VGA grafiikka, tukee PCX-formaattia.
489. Dosnix 2.2.b yhdistää UNIXin ja DOSin parhaat piirteet.
490.–491. Falcon 3.0 päivitys 3.03:ksi. 2 x 19,-
492. Syspage 1.0a on sysopin chat-ohjelma. Mm jaettu ruutu.
493. Digital Integrationin Tornado (prev.) hävittäjäsimulaattori.
494. Mechwarrior 2 (prev.). Mahtava robottitaistelusimulaattori.
495. MEX täydellinen lääkärin suom.kiel. vastaanotto-ohjelma.
496. Program Installerilla helposti PRO 4.8a:maiset asennusohj.
497. Stelcon 2469 v1.6 Mast. of Orionmainen 1–5 henk. strategiapeli.
498. Arcmaster 9.9. graaf. käyttöliityntä pakkausohjelm. käyttöön. Täysin konfiguroitavissa. Tukee mm. zip, arc, pac, lha ja arj tiedost.
499. Armourgeddon (prev.). Tulevais. sij. vektorig. sotasimulaattori.
500. VScan & Vclean 9.23. Tunnistaa 2819 eri virusta ja variaatiota.
501. CDGRAB 3.2:lla CD-ROM asema audio CD-levyjen kuunteluun.
502. Capture the flag 1.4. Valloita lippu. Miniatyyrimäinen VGA graf.
503. Hornet: Naval Strike Fighterin päivitys versiota 1.01 varten.
504. Qpeg 1.3f nopea pakattujen jpg-form. kuvien näyttöohjelma.
505. DasBoot 2.2 mahdollistaa konfiguraatiotiedostojen yht.aik.olon.
506. Haplink 2.0 hypertekstiohjelma. Ohjelmallesi helppo manuaali.
507. The finishing touch installointiohjelmalla esim. tiedost. pakkaus n. 50%, levyvirh. tarkist., varjost. ikkunat, käynnist.tied. muuttam.
508. Compushow 2000 1.01a on ikkunoitu kuvankatseluohjelma.
509. Kermit 3.0:lla tietoliikenne sujuu. Vaativa ja monipuolinen.
510. VShield 112 etsii itsenäisesti virukset ajettavista tiedost.
511. Info + v.1.57 kertoo muistialueet/laitteiden asennusosoitteet.
512. Vanha Testamentti suomenkielisenä tekstitiedostona.
513. Telix tietoliikenneohjelma 3.22. Helppo/monipuolinen + pank.ktö.
514.–515. Raptor (Apogee) PC:n paras räiskintäpeli. 2 x 19,-
516. Microprosen UFO (prev.). Ehdolla PC:n parhaaksi peliksi.
517. Persistence of vision ray tracing ohjelma. 486 tai parempi.
518.–519. Last einchof beer. Hyvä olutpullon räiskintä. 2 x 19,-
520.-521. SSI -94 demo. Hieno esitys SSI:n peleistä 2 x 19,-
522. Scan & clean 9.25 v 114. McAfeen viruksentappoase.
523. Dmapedit 1.1. Vihdoinkin kunnon karttaeditori Doomiin!
524. Uusia tasoja Doomiin. Lisähaastetta levyn täydeltä.
525. Dual module player 2.89. Paras musiikinsoittaja PC:lle.
526. Electrobody on hieno hyppelypeli tulevaisuudesta.
527.–528. Executor 1.2 for DOS. Mac-emulaattoridemo. 2 x 19,-
529. Graphics Workshop; Dossin monipuolisin kuvankäsittelijä.
530. Gun check. Monipuol. tietokantaohjelma asekeräilijöille.
531. Star hammer. Hieno päältäkuvattu avaruusräiskintäpeli.
532. Houndedissa koirasi juoksevat kilpaa ja lyöt vetoa.
533. Last of the free. Hieno sivukuvattu avaruusräiskintäpeli.
534. NCC1701 on Star Trek aiheinen avaruusstrategiapeli.
535. Kaksikymmentäkaksi (22) uutta kenttää Doomiin.
536. Outlaw -97 on kaksin pelattava hyvä kaksintaistelupeli.
537. Pac-Man DOOMilla Doomin hahmot pakumaailmaan.
538. PC-track 3.0 on hyvä satelliittien seurantaohjelma.
539. Scream tracker 3.01 on musiikkiohjelmien kermaa.
540. Thunderbyte anti-virus. Tehokas virusetsijäohjelmapaketti.
541. Zanti on hauska variaatio Pipemania-putkipelistä.
542. TurboCAD huippuohjelma (prev.). Vain tallennus puuttuu.
543. Premier manager 2:ssa (prev.) olet jalkapallomanageri.
544. Wizard (prev.) haastaa Wolfensteinin. Väh. 1Mb EMS.
545. Fire and Ice (prev.) on tasokas tasohyppelypeli.
546. Post 210 offline reader säästää boximessuilijan rahaa.
547. Album master on äänilevykeräilijän kortisto-ohjelma.
548. Cd master kortistoi CD:t. Tulostaa myös kansipaperit.
549. Casette master kortistoi kasetit ja tulostaa kannet.
550. F-prot 2.11 on tehokas virusten torjuntaohjelma.
551. Diskqwk 1.10 nopeuttaa ATID kiintolevyä jopa 45%!
685.–686. Raptor 1.1 (Apogee), ehkä paras PC-räiskintäpeli. 2 x 19,-
687.–688. Doom 1.4. Ehkä paras PC:n 3–D -peli + tietopaketti. 2 x 19,-

FISH-PD à 9,90 (Amiga)

saatavana välillä 1-1000

Tyylikäs **RITARI-HIIRIMATTO** **39,-**
- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

MAAILMANUUTUUS! Modeemipelien kuningas!

METALLIC NATIONS

Tilausosoite ja lisätiedot
p. 931-2555050
Avesoft Finlandia Oy
PL 219, 33101 Tampere.

Suoraan maailmanmaineeseen: Suomessa toteutettu pelimaailman jättiläinen!

Metallic Nations on peli vallasta ja liittoutumista, politiikasta ja sodasta. Kahdeksan archadilaista cyberlordia on päättänyt alistaa Novian tähtiparven. Mukana pelissä voit olla yksi cyberlordeista ja hallita omaa valtiota sekä armeijaa, vakoilla, teollistaa, kehittää avaruudenkansoja. Ja mikä parasta, voit pelata peliä aitoja vastustajia vastaan. Pelissä onkin voimakas tuntu todellisuudesta, valtapelistä sekä liitoutumisesta.

Modeemipelaaminen on nyt halpaa!

Metallic Nations on tietokonepeli, jota pelataan modeemin välityksellä. Erillistä tietoliikenneohjelmaa ei tarvita ja modeemiyhteydet jäävät lyhyiksi, mutta tästä pelistä voi tulla Sinulle vuosia kestävä harrastus. Jokainen pelaaja kuuluu automaattisesti pelaajaryhmään, jossa kilpaillaan tai tehdään yhteistyötä. Pelikerralla tarvitaan kaksi modeemiyhteyttä, (hinta á 2,66 mk + ppm). Pelaaminen o n helppoa neuvovan käyttäjäliittymän ja täydellisen suomenkielisyyden vuoksi. Päivittäinen pelitilanne imuroidaan kotikoneeseen, jonka jälkeen on mahdollisuus suunnitella siirtoja rauhassa. Uusi tilanne ja viestit lähetetään modeemilla emokoneelle. Seuraava pelitilanne on ladattavissa seuravana päivänä.

Mitä tarvitaan pelaamisen aloittamiseen?

Peliohjelman saa hintaan **19,- + postikulut** Avesoft Oy:stä. Toimitukseen sisältyy värikäs suomenkielinen käyttöopas, jossa kerrotaan Novian historia sekä pelin säännöt. Vieläkin halvempi tapa hankkia peli on imuroida se **modeemilla suoraan Aveboxista 931-615 765.**

Tilaa viipymättä niin ehdit pelaajajoukkueiden eturiviin. Kansainvälinen tilaisuus, joka ei toistu!

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA.
2. AVE-MENUEDITORI 2. Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle.
3. SURVIVAL-DUETTO. Kaksi seikkailupeliä englanninkielen opiskeluun.
4. MEMOHEX & HEXTIME. Kaksi nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
7. AVE KORTISTOIJA 2.
8. EXTERIVM I. Pelikokoelma.
11. COLORIS.
12. BOOTMASTER. Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. FORMULA ACE.
14. EASY DEMO. jolla teet omia demoja. Helpoin.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1.
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2.
17. AMOS UTILS.
17. AMOS UTILS .
18. PRO LOTTO.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS.
20. AVE PROCOPIER.
21. EAT OR DIE. Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia.
22. VAKIOVEIKKAUS .
23. AVE ASKMASTER. Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin.
24. ELECTRONIC WORM. 1-4 pelaajaa.
25. EXTERIVM II. Kolme kovaa Amos peliä.1 Mb.
26. AVE STRATEGY PACK.
27. LINE UP. Hedelmäpelin improvisoitu versio.
28. ROLLING.
29. LASER MAZE. Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa.
30. AVE DISKETTIREKISTERI.
31. VELORIS. Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle.
32. VEDONLYÖNTI 1 X 2 (UUTUUS). Korvaa vanhan pelkästään vakioveikkaukseen keskittyneen edeltäjänsä.
33. VIDEO SCROLLERILLA teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
34. COODIX. Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulott.pinnalla Rubikin kuution.
35. AMDI SYNTHESIZER. Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.
36. AMBUSH. Järkeile ja ammu reitti läpi vihollisknettien ja tuhoa Zharin pääperkele.
37. ZOMBIE THE LIVING DEAD. Aaargh Zombiet tulevat vavahduttavana 2 disketin grafiikkaseikkailuna.
38. EXCELSIOR SET. Kaksi mukaansatempaavaa peliä. Yksi tai kaksi pelaajaa.
39. MOONLEAGUE.(UUTUUS) Laadukas haastaja Laser Squadille. Johda iskuryhmää vieraalla kuuperällä.

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI! ✂ -

Pelit helmikuu/95

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT 3,5" korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

____
____
____
____
____
____

MUUTA tai jatkoa ed.

____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-
____ **kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
____ **kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
____ **kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
____ **kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
____ **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack,** monta levyllistä seikkailuja
____ **kpl M12 Giga Pack,** kymmeniä parhaita PD-/SW-pelejä
____ **kpl Ave Illusion Samples Pack,** tasokas musiikintekijän soitinpaketti

HARDWARE + MUUT

___ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
___ kpl Ritarihiirimatto **à 39,-**
___ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
___ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin hintaan **29,-**
___ x 10 kpl 3,5" HD disketit pienerissäkin hintaan **39,-**
___ kpl PC:n Super Mouse II. Hyvä hinta/laatusuhde **á 139,-**
___ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
___ kpl Amiga-musiikkikurssi, opaskirjanen + 4 diskettiä apuohjelmia **à 95,-**
___ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**

HUIPPU-UUTUUS!
Metallic Nations modeemipeli + nelivärinen ohjekirja
☐ PC_____kpl ☐ Amiga_____kpl PD-hinnalla **á 19,-**

Nimi ______________________________

Osoite ______________________________

____

____

Alle 18-vuotiaa!ta holhoojan allekirjoitus

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN

Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33420/7

33003 TAMPERE

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti. Huomautukset 14 vrk.

PELIT SEIS?



Vinkkejä ja kysymyksiä on tullut todella paljon, kiitoksia kaikille. Ja kiitokset varsinkin teille, jotka autatte muita lukijoita ongelmissa, muistakaa mainita nimimerkki, jolle vastaus on osoitettu.

Tällä kertaa palkintopeli hyvistä vastauksista lähtee nimimerkille **Eddie**, joka oli kirjoittanut siistin ja pitkän listan apua muille, ja liittänyt mukaan oman nimensä. Kiitos, Eddie.

Katselkaahan taas muidenkin nimimerkkien kysymykset ja vastaukset kuin vain omanne: aika monella on samoja ongelmia. Useimmissa peleissähän on muutama hyvin vaikea kohta, johon lähes kaikki juuttuvat.

Levykkeet lähetämme takaisin, jos mukana on palautuskuori.

Ja posti osoitteella
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

NHL Hockey

Jos pelaat Los Angeles Kingsillä, syötä kiekko Luc Robitaillelle, luistele aivan laidan viertä ja lämää vastustajan b-pisteeltä (ei ole tarkkaa mistä kohtaa b-pistettä).

Help Team

Mighty Duck Pelit 8/94. Pleksin saa rikki osumalla sitä keskelle. Pelin tarkoitus ei kylläkään ole rikkoa pääpleksejä.

S & K

System Shock

Mistä löytyy pää, jota pitää käyttää kolmannen tason retinaskanneriin? Miten saa auki oven joka on kahdeksannella tasolla heti hissin jälkeen? Miksen voi vääntää reaktoria räjähtämään, vaikka laitan oikean koodin (156)? Voiko tämä johtua siitä, että en saanut koodia mistään, vaan arvasin sen?

Edward Diego

Oikea koodi ei ole 156. Kerää koodi tasoilta löytyvien tietokonenoodien vierestä löytyvältä ruudulta.

Freddy Pharkas

Miten selviää kohdasta, jossa äijä uhkaa aseella koulussa miekkailukohtauksen jälkeen?

Anomyynit avuttomat

Nappaa seinältä toinen miekka ja käy taistoon. –Om

Zak McKracken

Joulupukki Pelit 8/94. Homeettomasta leivästä en tiedä, mutta homeisen sellaisen saa soittamalla leipurin ovikelloa kolmesti. Kierrätä viskiä juottamalla se Lontoossa vartijalle. Puhelinlaskujen maksupaikan takahuoneessa joudut tietyssä pelin vaiheessa käymään ja pöllimään takaisin sinulta varastetut tavarat. Itse vierailun joudut tekemään oman makuuhuoneesi lattian läpi.

Marsissa voit aluksi tehdä seuraavat asiat: Liikuta ensin vaikkapa Leslietä. Aukaise avaruusaluksen ovi ja mene sisään. Hansikaslokerosta löydät sulakkeen ja pari luottokorttia. Ota ne sekä DAT-nauha. Käytä happiventtiiliä ja täytä ilmasäiliösi. Mene ulos ja anna Melissalle hänen luottokorttinsa. Vaihda Melissaan.

Mene alukseen, sulje ovi ja täytä happisäiliösi. Ota kypärä pois päästä ja vaihda jälleen Leslieen. Kävele vasemmalle monoliitin luo, käytä luottokorttiasi aukossa. Ota laitteesta tipahtanut laatta ja kävele oikealle rakennukseen. Käytä laattaa metallilevyyn. Vaihda palanut sulake uuteen. Sulje metallilevy ja ulko-ovi. Aukaise sisempi ovi, mene sisään ja ota vinyylinauha oikeanpuoleisesta lokerosta. Aukaise se ja nappaa taskulamppu. Kulje sängyn luokse ja asetu makuulle.

Kun Leslie rauhoittuu, ota "luuta" ja kävele oikealle. Ota tikapuut. Kävele ulos Marsin pinnalle. Käytä "luutaa" ja lakaise hiekat. Kävele oikealle valtavien kasvojen luo. Aseta tikapuut ovea vasten. Paina nappuloita samassa järjestyksessä kuin alkuasukkaat hyppelivät Kinshasassa. Ovi aukeaa. Kairossa sfinksin jalkaan pitää piirtää kuvio, joka löytyy karttahuoneesta Marsin sokkeloista.

Eddie

286:sen rämpyttäjä Pelit 8/94. Viskipullon saat antamalla Miamissa majailevalle pummille kirjan jonka saa ostettua luottokortilla lentokentällä majailevalta hemmolta. Pummi antaa sinulle kirjasi takaisin ja lahjoittaa samalla pullon viskiä.

Laskuvarjon saat automaattisesti lentäjältä, kun matkustat Bermudan kolmioon. Sfinksin jalassa olevan oven saat auki piirtämällä jalkaan kuvion, joka löytyy karttahuoneesta Marsin sokkeloista. Sokkeloista löytyy myös kulta-avain. Pergamentti taasen löytyy Limasta.

Limassa kävele ulos lentokentältä ja harhaile viidakossa, kunnes tulet näköalapaikalle. Pistä lintujen ruoka-astiaan leivänmuruja. Linnun tullessa käytä siihen sinistä kristallia. Nyt voit kontrolloida lintua. Lennä lintuna oikealle valtavan kaiverruksen vasemman silmän kohdalle, ja siellähän se paperikäärö onkin. Kuljeta se Zakille ja vaihda Zakiin. Sitten vain häivyt viidakkoon niin nopeasti kuin pääset.

Pyramidissa käytä What is -komentoa löytääksesi tällä kertaa portaat. Kulje portaita ja saavut salaiseen huoneeseen pyramidin huipulle. Sitten voit vaikkapa vetää seinällä olevasta vivusta. Meksikossa seikkaile viidakossa, kunnes löydät temppelit. Kulje mistä tahansa sisäänkäynnistä ja harhaile soihtuja sytytellen tiesi huoneeseen, jossa on patsas ja kristalli.

Eddie

Street Rod 2

PC Osta mikä tahansa auto. Myy se sitten samalla hinnalla millä ostitkin sen. Asiakas vastaa: How about...?, mistä kieltäydyt tylysti. Pyydä samaa hintaa uudelleen ja ostaja vastaa samalla tavalla kuin ennenkin. Pyydä seuraavaksi 15000 jonka jälkeen ostaja vastaa: I'll take it!

Kuukausi sitten PC:nsä hankkinut

The 7th Quest

Olen jumissa keittiön purkkienjärjestelyongelmassa. Mihin järjestykseen purkit pitäisi laittaa? Onko alakerran huoneessa olevasta kirjasta jotain hyötyä?

Henry Stauf

Zool

Amiga Juokse karkkimaassa neljän hit-merkin luona edestakaisin ja ammu koko ajan. Vähän ajan päästä karkkien pitäisi kadota ja tilalle tulla bonuksia.

Pojkar

Heartlight

PC Kun painat pelissä välilyöntiä tai jompaa kumpaa sivunuolinäppäintä, kenttä vaihtuu eteen tai taaksepäin. Tämä toimii ainakin shareware-versiossa (joka löytyy mm. Pelit-BBS:stä).

Pelihullut

Perihelion

Mitä pitää tehdä ensimmäisen kunnon Battlen jälkeen, kun mistään ovesta ei enää pääse sisälle, koska ne ovat lukittuja. Pitääkö kaupungista lähteä pois?

P. Ade

Doom II: Hell on Earth

Level 4: The Focus

Avaa ovi ja ammu kaikki liikkuva (sekä vähän muutakin). Mene rappuset ylös paikkaan jossa on nappi. Paina nappia ja sininen avain kortti laskeutuu. Mene sitten napin puoleiseen kalteri ikkunan takana olevaan huoneeseen. Kävele reunuksen kulmaan ja käänny oikealle seinään päin. Juokse hapon yli ja avaa ovi. Hae haulikko ja avaa ovi käytävän puolelle. Lonskuikkunoiden toiselle puolen pääsee etsimällä seinästä kohta, jossa on kaksi kolmiota (siinä on ovi). Hae kaikki tarpeellinen. Hae lopuksi muut avaimet ja mene seuraavalle tasolle.

Level 5: The Waste Tunnels

Ammu taas kaikki häiskät ja varo kuoppia. Mene vasemmalla olevalle parvekkeelle. Vasen seinä aukeaa (aukaise se). Juokse vastakkaiselle seinämälle, jonne hissi laskeutuu. Sieltä saat parempaa tulivoimaa. Exit huoneen taakse pääsee hyppäämällä seinän vierestä (ota vähän vauhtia)

Level 8: Tricks and Traps

Mene huoneeseen, jossa on vaaleanpunaisia sikoja. Tapa ne ja hae panokset, ja huomaat rappusten nousseen. Mene painamaan nappeja saadaksesi salaoven ja ulospääsyoven aukeamaan (mutta se ei vielä riitä). Mene huoneeseen, jossa on IMP-armeija. Ammu kaikki ja paina pääkalloa. Palaa nyt sikahuoneeseen, jonne on auennut toinen salaovi. Mene sinne mutta takaperin, koska silloin tulee uusi sikalauma. Tapa ne ja ota reput. Tule pois reppuhuoneesta ja mene vasemmalle, jossa on pirun pään kuva. Ammu kuvaa, niin saat kunnon tykin.

1. Salarata:

Mene rataan 15. Lähde alussa vasemmalle ja löydät hissin. Mene alas ja etsi ulkoa iso laavakaivanto. Hyppää kaivantoon, etsi teleportti keskellä olevan rakennuksen sivulta ja mene siihen. Edessäsi on BFG. Ota se ja tapa baron. Kävele sen seinän läpi, josta baron tuli ja löydät pain elementalin sekä keltaisen kortin. Tapa hirviöt ja paina pääkallonappia. Mene nousevat portaat ylös ja käänny vasemmalle. Mene rakennuksen pylväsmäisen tornin päälle. Siinä pitäisi olla rad. suit, muuta kamaa ja nappi. Paina nappia, ja hyppää alas. Etsi kai-

vannon itäpäästä auennut salaovi, mene sisään, ja ota invulnerability sphere.

Mene taas kaivannossa olevasta teleportista ja rappuset ylös. Heti vasemmalla on linnannäköinen rakennus. Hyppää sen oikealle puolelle (juosten) ja mene keltaisesta ovesta. Kävele hallissa suoraan, pääset pieneen käytävään. Mene käytävässä vasemmalle paikkaan jossa on punaiset liekehtivät seinät. Mene teleportista ja olet radassa 31: Wolfenstein – Secret level.

2. Salarata:

Mene Wolfenstein-radan viimeiseen huoneeseen, mutta älä mene viimeisestä ovesta, vaan etsi oikealta puoleltasi salaovi (jos et löydä, kirjoita kartalla IDDT, niin näet täydellisen kartan). Pääset salahuoneeseen, jossa on lääkepakkaus. Etsi tästä huoneesta vielä toinen salaovi, ja mene siitä. Siellä pitäisi olla ovi, ja oven takana sala-exit rataan 32: Grosse – Super Secret level. Huom! Commander Keenin ystävät: älkää pelatko Grossea läpi! ;-)

Jaakko Manelius ja Jarkko Virtanen

Chaos Strikes Back

Laita hahmolle kartta käteen ja kokeile seuraavia loitsuja: OH GOR KU, OH GOR ROS, OH GOR SAR ja ZO IR NETA. Jos skorpionit tuntuvat ärsyttäviltä, huutele niille sotahuutoa (war cry). Lohikäärmeitä voi pelotella calmilla ja brandishilla. Toisen haamumiekan (vorpal blade) löytää tasolta 6 (se taso, jolta peli alkaa). Miekka sijaitsee huoneessa joka on täynnä ansoja. Mene sinne, ota kartta käteen, heitä loitsu OH GOR ROS ja katso missä vilkkuu eli on illuusioseinä.

Tasolla 9 käytävässä, jossa vastaan tulee tulipalloja, on tulipalloheittimen vieressä illuusioseinä. Diabolical demon directorissa käytävä, missä porukka liikkuu itsestään, on myös illluusioseinä. Viimeisellä tasolla on lukko, missä on kaksi avaimenreikää. Tunge sinne kaksi iron keytä ja kaksi key of b:tä. Vieressä on myös illuusioseinä.

Chippendale

Lands of Lore

Pelaava mummeli Pelit 8/94: Kahinoi kaakkoiskulman vartijoiden kanssa ja saat sinisen avaimen. Tämä avain sopii yksinäiseen arkkuun, joka on samaisella seudulla oven takana. Pieni avain on siinä arkussa.

Marko N.

Sam & Max Hit the Road

Mistä löydän suurennuslasin?

Marko the Guybrush

Sirkuksesta rottapelin takaa. –tl

Ultima 8

Mitä pitää tehdä lopussa ison pentagrammin luona? Minulla on kaikki blackrock-esineet ja olen päihittänyt niillä kaikki elementaalijumalat. Olen myös kokeillut pyramidin kärkeä itseeni.

Äääliö

Syndicate

Amiga Tässä hyvä tapa vallata Atlantic Accelerator. Ota aseiksi kolme suojakenttää, yksi liekinheitin, kolme laseria ja yksi gauss gun. Heti kun agentit alkavat ampua, laita suojakenttä päälle. Odota niin kauan, että agentit alkavat kerääntyä ympärillesi ja sitten kun olet varma, ettei agentteja enää tule, ota suoja pois päältä ja liekinheitin käyttöön. Sitten vain kävelet vähän matkan päähän ja ammut kaikki liekinheittimellä.

Lasereilla voit ampua kaukolaukauksia. Yksi agentti juoksentelee talossa ympyrää ja se on helppo hoidella gauss gunilla: ammut vain seinään ja räjähdyksen voimasta hän kuolee. Jos agentit jahtaavat sinua, juokse talon nurkalle ja odota, että agentti ilmestyy nurkan takaa. Sitten vain liekinheitin laulamaan.

J.B 94

Curse of Enchantia Osa 3/3

Mene bändin nauhurille ja työnnä kasetti sinne. Tämän jälkeen mene hakemaan kirje kirjekasan vierestä, liimaa kirjeeseen postimerkki ja työnnä se postilaatikkoon. Mene takaisin bändin nauhurille ja työnnä puhelin nauhuriin niin saat kasetin takaisin. Anna kasetti luolan edessä olevalle miehelle ja saat tunnistuskortin. Mene luolaan, huuda HELP ja ota kivien seasta tuttipullo. Mene bändin vieressä olevalle ovelle ja työnnä kortti reikään. Mene sisään avautuneesta ovesta ja tiput pilven päälle. Yritä saada säkki tuulten avulla mukaasi ja tiputtaudu pilveltä.

Mene luolan viereen ja kävele niin kauan oikealle, kunnes taivaalta tippuu ovi ja mene ovesta. Seuraavassa huonessa heitä tuttipullo seinään ja työnnä nahanpala kohtaan johon tuttipullo osui. Paina näin tekemääsi nappia. Heitä pilveltä saamastasi pussista marmorikuulia piirilevyn päälle. Sen jälkeen heitä tarjotin marmorikuulien päälle, niin pääset piirilevyn yli. Ota tuuletin oven edestä ja tiirikoi ovi auki klemmarilla. Ja päästetkin tuttuun paikkaan. Mene kylään ja Magesille. Anna hänelle rahaa ja pääset hauta-arkkuun.

Hautausmaa

Ota luu ja taistele sillä arkkuun reikä. Nappaa lapio viereisestä haudasta. Kun olet menossa ylöspäin Dracula ilmestyy, mene nopeasti hautasi taakse ja Dracula putoaa sinne. Liiku ympäriinsä, kunnes Dracula ilmestyy uudestaan. Kalauta häntä lapiolla ja hän siirtyy hautakiven viereen. Työnnä hautakivi hänen varpailleen.

Tämän jälkeen etsi valkosipulileipä ja lautaset. Syö valkosipulileipä Draculan edessä ja hän katoaa taas. Ota lautanen haudan vierestä ja risti puun vierestä. Taistele ristillä Draculaa vastaan ja se on menoa taas. Kun Dracula on taas mukana, mosauta häntä takaa lautasilla. Ota imuri portin vierestä ja Dracula lähtee hautausmaalta jättäen portin auki. Mene portista ulos ja mene ylöspäin, kunnes tulet toiselle portille. Työnnä se auki ja pääset linnaan.

Viimeinen taisto noitaa vastaan

Kun olet sisällä linnassa, mene takkahuoneeseen ja etsi sieltä sormus. Kun olet löytänyt sormuksen, mene kirjastoon, vedä oikeaa kirjaa ja saat salaoven auki. Mene salaovesta ja vuorossa on viimeinen taisto noitaa vastaan!

Kun noita lähettää liikkeelle sinua kohti aaveen, imaise se imuriin. Kun noita on lähettämäisillään seuraavan taian, kastele hänet vaahtosammuttimella. Kun hän lähettää tulipallon, torju se tuulettimella ja noita saa köniinsä. Kun olet noidan luona yhdistä sormus noidan päähän. Ja... se siitä!

Arto Åkerlund

Twilight 2000

Hahmoja tehdessä kannattaa perustaitoja pyöritellä kunnes tulee hyvät pisteet, sen sijaan että antaa koneen tehdä. Itse olen saanut eron kasvamaan jopa kahdellakymmenellä. Hahmoja kannattaa tehdä paljon ja laittaa paljon eri kieliä sekä taitoja, jottei peli siksi jämähtäisi. Mukaan kannattaa ottaa vain oleelliset tavarat ja jos tehtävä vaatii erityiskalustoa, voi sen hakea päämajasta. Tankkeja vastaan kannattaa taistella pitkän matkan singoilla.

Mafa

FIFA Soccer

PC Hyvä keino saada maali on seistä aivan maalivahdin edessä. Ennen kuin maalivahti potkaisee, potkaisetkin sinä ja verkko heiluu. Toimii vain ilman sääntöjä.

Mafa

Dragonsphere

Mika Pelit 8/94. Shapeshifter kylään pääset vasta kun olet ratkaissut Sanwen tornin ja samalla toimittanut hänet Haadekseen. Tässä ratkaisu torniin ja sen arvoituksiin.

Silmälle saat annettua ruskean lapun ottamalla mutaa vesiputouksen vierestä lähellä Shakia. Sitten heität mutaa silmälle. Seuraavaksi mene oikealle. Ota huoneesta musiikkilaatikko ja vortex stone. Jatka oikealle ja käytä vortexia narumatelijaan. Tämän jälkeen ota veltostunut köysi mukaasi.

Ota pullo, aseta se metallilevyn päälle ja avaa hanat. Näin saat happoa. Avaa vielä häkki, josta juoksee vapaaksi rotta. Rotta karkaa saman tien, mutta jättää kuitenkin kumppaninsa sinulle, joten ota kuollut puoliso oman taskuusi, josta siirrät rotan välittömästi syväjäädytykseen pakastimeen. Sitten vain otat Demolition Mania varten säilytyn rotan mukaasi uudestaan.

Kulje vasemmalle, kunnes huomaat, ettet pääsekään enää eteenpäin. Mene kidutuskammioon ja ota soihtu seinästä. Poistu huoneesta ja paina seinässä olevaa alaspäin nappia ja huomaat, kuinka lattia jää yläpuolellesi. Alhaalla mene huoneeseen ja laita soihtu seinään, niin saat valoa. Matkaa takaisin kidutuskammioon. Kaada happoa lattialle, sido köysi kahleisiin ja laskeudu alas. Powerstone on sinun! Päästyäsi ylös, matkusta yhä ylöspäin tällä kertaa hissillä. Todistettuasi rotan äkillistä kuolemaa ja siitä viisastuneena, laita syväjäädytetty rotta teleportin reunaan (doorframe). Sitten iske Slathanista mukaasi napatut lonkerot samaan kohtaan ja revi teleportti irti.

Kulje pohjoiseen huoneeseen ja silmiesi edessä on infernaalinen laite. Laita teleportti kuvaikkunaan ja saat huomata, mitä käy kun palomiehet ruiskuttavat vettä tuleen. Tie on selvä kohti viimeistä tornin haastetta, joten painu oikealle ovesta ja matkaa yhä oikealle. Kuljettuasi tarpeeksi pitkälle huomaatkin leijuvasi ilmassa halvaantuneena Sanwen nauraessa avuttomuudellesi.

Toivottavasti sinulla on kaikki powerstonet mukana, muuten lähtee henki. Kun saat ensimmäisen mahdollisuuden tehdä jotain, käytä polystonea kopioimaan sininen powerstone. Toisen tauon aikana heitä sininen powerstone oikealla olevaan circle of the spheresiin. Se siitä typerästä velhon ketaleesta. Tapahtuman aikana selvisi myös, ettet olekaan kunkku vaan shifter. Ota musta ja kristallipallo, kartta ja spirit bundle arkusta. Jätä torni sitten taaksesi.

Käy parantamassa Llanie erakon luolasta. Saat erakolta selville, että pystyt parantamaan nukkesi avulla (kai sinulla on se). Laita spirit bundle Llanien päälle, puhu hänelle ja runoile seuraavasti: "Thou art a rose – but no! For no rose as fair did ever grow in any land". Viimeistele runosi käyttämällä nukkea parantavasti kaunottareen. Llanie antaa sinulle paperinpalan ja amulettinsa, jos et sitä ole vielä saanut. Nyt pääset shapeshifter kylään. Sinun pitää vain todistaa kykysi parantamalla limaklönttiä.

Eddie

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk**. (10 lehteä) 5K03

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **245 mk**. 5K04

Asiakasnumeroni ______________________
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___
Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja kansiot NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 54 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 mk
- ☐ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ☐ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk 5C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, ____ kpl.** 5C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun



Zone 66

PC Maakohteet saat hoidettua hyvin, kun otat dfa.bomberin ja siihen kahdeksan megapommia. Pudota pommit ja palaa kotipesään hakemaan uusi lasti. Näin saat myös hyvin pisteitä.

Mafa

Myst

Kuinka Stoneship Agessa voi sytyttää valon laivan perästä lähtevän tunnelin päässä olevaan kajuuttaan?

Mystistä

Lion King

Olen jumissa tasossa 2, vasemmalla on uppotukkia ja nuoli näyttää vasemmalle, yläpuolella on 1up. Oikealla taasen on kirahvi pää pystyssä, hyppy ei onnistu.

Peluri

Tukit uppoavat sitä mukaa kun hyppäät niiden päälle, eli sinun täytyy olla nopea. Näppäimistöltä se on tosiaan vaikeaa, mutta harjoittelu tekee mestarin. –tl

AV8B Harrier Assault

Kampanjaa pelatessa tahtovat maajoukot loppua. Avaamalla suunnitelmaikoni ja peruuttamalla jo suoritettu maihinnousu (remove operation) palautuvat käytetyt joukot jäljellä oleviksi, vaikka eivät häviäkään pelistä. Saat loppumattomat maajoukot! Mikäli Harrierit uhkaavat loppua, tallenna peli ja editoi \DC-hakemistosta löytyvää STATE-tiedostoa. Sen loppuosassa lukee Misc ja sen alla on lukuja. Ensimmäinen rivi on jäljellä olevien Harriereiden määrä, jota muuttamalla saat lisää koneita.

One

Jazz Jackrabbit

PC Paina ensin P (pause) ja sitten backspace. Pausen pitäisi jäädä päälle siten, että siihen voi kirjoittaa. Sen jälkeen kirjoita jokin näistä:
lamer: ohittaa kentän
gunhead: rapid fire ja ammukset
bouf: täydet energiat ja kuolemattomuus
sable: super hyppy ja nopeus
cstrike: ilmalauta
hooker: antaa bonus tason timantin
doom: viholliset ovat nopeampia ja niitä pitää ampua enemmän

Pupu -81

Raptor

PC Valitse rookie-vaikeustaso ja ota ensimmäisestä kentästä ohjukset, paina ESC ja myy ne. Toista tämä niin monta kertaa, että olet rikas.

Pupu -81

Outpost

PC Painamalla Ctrl ja F9 kaikki kapinalliset kuolevat. Ctrl ja F10 ja saat eteesi onnettomuusmenun. Kokeile vielä Ctrl ja F11. Jos haluat maksimin tai minimin koulutuksen, moraalin ja rikollisuuden paina Ctrl ja F12.

Mikko Löppönen

Return to Zork

Apua kaipaava Pelit 8/94: Myllyn kellarin oven saa auki tietysti avaimella ja avaimen Boosilta. Ensin sinun pitää kuitenkin juoda Boosin kanssa tai ainakin teeskennellä juovasi. Kun Boos

Tie Fighter

(PC) Haluatko muuttaa arvoasi ilman itkua, porua ja itsemurhan lähestymistä? Jos haluat, mene heksaeditorilla tiedostoon Pilotin nimi.tfr (esim. pilotin nimi on Simo, tiedosto on Simo.tfr). Ensimmäisen rivin kuudes arvo ilmoittaa arvosi.

0	Flight Cadet (kadetti)
1	Flight Officer (upseeri)
2	Lieutenant (luutnantti)
3	Captain (kapteeni)
4	Commander (komentaja)
5	General (kenraali)

Captain Räjäyttäjä

Laita nimeksesi vaikka Juha. Mene dossiin, käytä jotain hex editoria ja editoi Juha.ftr-tiedostoa.

Offset	Uusi arvo	Mitä tapahtuu
4–7	77	Pisteesi on 2004328071
520–523	01	Tie Fighter -kultamitali
528–531	01	Tie Interceptor -kultamitali
536–539	01	Tie Bomber -kultamitali
544–547	01	Tie Advanced -kultamitali
552–555	01	Gunboat-kultamitali
560–563	01	Tie Defender -kultamitali
616	00–06	Aktiivitehtävä
617–623	03	Sota kolmesta seitsemään suoritettu
637–643	00-05	Valitse tehtävä

Mikko Löppönen

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge

Olen saarella (Isle of Cats), jossa pitäisi laittaa jalokivet patsaisiin. Mikä niiden järjestys on?

Malcolm

Rubiini, safiiri, smaragdi, ametisti, topaasi ja timantti. –tl

antaa sinulle juotavaa, kaada se vieressäsi olevan kasvin juurille. Klikkaa tyhjää lasia Boosin päällä ja valitse "make a toast". Kysy avaimista ja juo tyhjästä lasistasi. Boos antaa sinulle lisää juotavaa, joten toista äskeinen rituaali alun alkaen ja tarpeeksi juotettuasi vanhaa mylläriä, hän luovuttaa sinulle avaimensa.

Eddie

Cool Spot

PC Painamalla M-kirjainta pelin aikana saat käyttöösi sekä kuolemattomuuden että lentotaidon.

Mafa

Space Quest I

Miten saan tietää tähtigeneraattorin itsetuho-koodin? Saako Deltauraluksessa suljetun hissin oven auki?

XXX

Space Quest 2

Miten pääsen lentämään avaruusaluksella? Olen jo painanut Ascent Thruster -nappulan ja Power-nappulan pohjaan. Mitä vielä pitää tehdä?

Harri Lappalainen

Space Quest 3

Saako metallinpalasen jotenkin mukaansa? Aina kun yritän ottaa sitä, kuolen verenvuotoon. Mitä teen huoneessa, jossa on iso ja pieni alus? Mitä tehdään johdolla?

Pulassa

Metallinpalasta ei saa mitenkään mukaan. Homman idea on korjata isompi alus ja siihen tarvitset johtoa, warppiyksikön ja reaktorin. Johdot saa hiiritunnelista repimällä, warppiyksikön joudut hakemaan roskankeruukuljettimella (löytyy vanhasta aluksestasi). Reaktori puolestaan löytyy roskakuiluhuoneen vasemmasta reunasta. Hiiri varastaa sen matkalla, mutta kun haet reaktorin uudestaan mukaasi, pääset hiiritunnelista ilman häiriöitä. –Om

Space Quest 4

Mitä teen Vohaulin tukikohdassa? Mukanani on rahaa, limaa purkissa, jänis ja tietokone. Puuttuuko jotain, jos puuttuu niin mitä ja mistä sen saa?

Sir Wilco

Katso ensimmäisessä huoneessa, minkänäköisellä liittimellä tietokone saadaan liitettyä nettiin. Palaa ostoskeskukseen, jonka Radio Sharkista saat ostettua kyseisen liittimen. Ota pupun selästä patteri, laita liitin ja patteri tietokoneeseen ja kytkeydy verkkoon. Näet missä vartijarobotti liikkuu. Välttele sitä ja etsiydy Vohaulin tietokonekeskukseen. Tee siellä tuhojasi ja lähde tämän jälkeen kohtaamaan poikasi ynnä itse Vohaul. –Om

Mitä pitää tehdä kun kurkistan viemäristä ja partioalus laskeutuu? Minulla on jo pullo ja limaa, pupu, kolikko ja tietokone. Patteri on jo paikoillaan.

Toivoton avaruusmies ja Spike

Mene aluksen viereen ja astu sisään laskutelineluukusta. Sisällä etsi aikaalus, kirjoita koordinaatit muistiin ja warppaa CREDO-aikaan. –Om

Space Quest 5

Miten Roger Wilcon alukselta pystyy siirtymään planeetalle ja sieltä takaisin?

Jämähtänyt

Juttele asiasta Cliffyn kanssa. Siirtokammio löytyy hänen työhuoneestaan. Pois pääsee käyttämällä kommunikaattoria. –Om

Lehdessä 8/94 sanottiin, että kun Womunoid ampuu minua ja pyytää laskeutumaan planeetalle, niin silloin planeetalle laskeudutaan standard orbitilla. Minulla se ei jostain syystä onnistu.

Toivoton avaruusmies ja Spike

Aluksen ei tule laskeutua planeetalle, vaan Rogerin. –Om

Police Quest I

Siis mitä niille nahkarotsikoviksille pitää tehdä? Olen yrittänyt pyytää niitä siirtämään pyöriään vaikka miten kohteliaasti ja arvaa kuka siinä on turpaansa ottanut. Olen yrittänyt hakata niitä matkalaukulla, pöydällä ja vaikka minkälaisilla kätiäpidemmillä. Vastaus kuuluu: Mistä hyvästä? Me emme ole tehneet mitään väärää!!?

Kuukausi sitten PC:nsä hankkinut

Poliisi pamputtaa tonfalla (nightstick). –Om

Police Quest 2

Väke 386:lle: Sinun pitää näyttää kotietsintälupasi luukun takana olevalle miehelle, niin saat huoneen avaimen. KÄytä avainta oveen ja Bond väistää itsestään oven viereen ja "back upit" ampuvat huoneen täyteen kyynelkaasua. Odota, että savu hälvenee ja mene sisään. Huoneesta pitää ottaa sängyn alta huulipuna, yöpöydän laatikko kannattaa tutkia, samoin WC.

Eke -81

Police Quest 4

Miten saan liimanäytteen? Pystyykö murhapaikalla liikkumaan muualekin kuin kujaa eteenpäin ?

Eräs hikeentynyt

Ensimmäiseltä murhapaikalta pääsee ainakin oikealle. Lisäksi myöhemmin pääset liikkumaan murhapaikalla huomattavasti laajemmin. –Om

Hugo 3: Jungle of Doom

Hirvi vai ei Pelit 7/94. Kun noitatohtori vangitsee sinut, tee savesta nukke ja pistä neuloilla siihen. Sen jälkeen pyydystä hiiri häkkiin syötin avulla. Sitten viet hiiren norsun luokse ja kun norsu lähtee juoksemaan ammut sitä puhallusputkella, jonka saa alkuasukkailta. Tämän jälkeen vesi ei virtaa ja pääset putouksen ohi. Kummituksesta pääsee eroon kellon ja kynttilänjalan avulla.

Ese

Hugo: House of Horror 2

Tintin Pelit 7/94: Itse pääsin ampiaisista juoksemalla ruudun läpi.

Ese

Hugo II: Whodunit

Error Ana Pelit 8/94: Sinun täytyy syödä valkosipuli puutarhurin näkösillä. Puutarhuri inhoaa valkosipulia ja myrskyää ulos vajastaan. Valkosipulin löydät keittiöstä (open desk). Ampiaisista selviytyy painamalla puutarhurin vempeleitä, yhdestä napista saa valot päälle ja pois. Ampiaiset menevät tällöin pienen odottelun jälkeen lampun ääreen ja sinulla on vapaa tie.

P.Q. boy

(Hugot 1-3 ovat SW-seikkailupelejä, jotka löydät Pelit BBS:stä).

Beneath a Steel Sky

11-vuotias tilaaja Pelit 6/94 ja **Nån-pirate** Pelit 7/94. Käytä ristikkoon puutarhasaksia, jotka löytyvät vajasta samaiselta tasolta. Crusaderin ohi pääset aikanaan erään toisen hemmon kortilla käyttämällä siinä olevaa ohjelmaa divine.

Eddie

Warrior Pelit 7/94. Baarissa käytä jukeboxia ja mies lähtee pöydästään sammuttamaan sitä. Tällä välillä käyt noukkimassa taskuusi hänen lasinsa. Sitten mene tohtori Burken luokse ja anna hänelle lasi. Pikaisen operaation jälkeen olet saanut uudet sormenjäljet, joten palaa baariin. Käytä kättäsi metallilevyyn ja pääset viinikellariin. Käytä metallitankoa isompaan laatikkoon. Siitä irtoaa lauta, jota käytätkin pienempään laatikkoon ensin astuttuasi sen päälle. Heilauta metallitankoa ristikkoon ja viimeistele työ puutarhasaksilla. Katedraalin kaappia en itse ainakaan ole saanut auki. Tokkopa aukeaa kirveelläkään.

Eddie

Pallo hukassa Pelit 8/94. Lincin sisällä tee seuraavasti: Käytä valikossa käskyä decompress (pura) compressed (eli pakattuun) dataan. Mene huoneeseen, jossa on laattoja ja siltoja. Käytä vihreää tunnussanaa lattiaan ja jatka oikealle. Käytä sitten punaista, mene vasemmalle ja nosta vihreä tunnussana. Mene ylös, käytä vihreää, mene oikealle alas ja nosta punainen. Mene ylös, käytä punaista, mene vasemmalle, nosta, mene ylös, oikealle, alas, oikealle, alas ja käytä tunnaria. Sitten läpinäkyviä laattoja pitkin pois huoneesta ylempään exitiin.

Siellä nosta patsas ja kirja. Käytä decrypt-ohjelmaa kolmeen dokumenttiisi ja katoa systeemistä. Käytä Id-korttia LINC-terminaaliin, valitse 4 ja laita tunnussana manuaalista. Sitten valitse 1, lue kaikki dokumentit ja valitse 0, 2 ja 2. Poistu terminaalista. Seuraavaksi tunge korttisi hississä olevaan rakoon ja matkusta alas.

Eddie

DreamWeb

Mikä on Beckettin salasana tai miten sen saa? Miten löytää O'Rourken tai Beckettin? Olen listinyt Underwoodin ja hakenut cartridgen Chappelin talosta.

Deliverer

Railroad Tycoon

Nimimerkille Joku X Pelit 8/94: Kaksoisrataa saa painamalla radan kohdalla shift ja D. Alussa rahaa saa, kun valitsee aloituspaikkansa suurien kaupunkien läheltä. Tee ensinnä rata kahden tai kolmen kaupungin välille. Odota kunnes sinulla on rahaa noin miljoona ja tee taas lisää rataa. Jatka tällä tavalla. Lainaa ei kannata ottaa koskaan, ellei todella sitä tarvitse. Hintasodat voittaa helposti, kun rakentaa kilpailijan aseman viereen signal towerin ja muuttaa sen sitten depotiksi. Laita nyt juna kulkemaan tätä väliä, niin voitat lähes varmasti.

Ana

Flashback

Toisessa tehtävässä menet junalla Afrikkaan. Kulje koko matkan oikeaan, ammu ihmissyöjä, käytä löytämääsi avainta. Käänny vasempaan ja tapa ihmissyöjä. Mene edelleen vasempaan. Ylimmältä tasolta löydät avaimen, jota tarvitset oikealla.

Marko

Manhunter New York

Arto Pelit 7/94: Tulit kai ottaneeksi sen riipuksen luolasta? Viemäriä seuraava paikka on Coney Island, jossa sinun tulisi pelata Kewpie Doll Baseballia. Lyöntijärjestys on muuten yläriviltä 3, keskeltä 2 ja alariviltä viimeinen nukke.

Marko

Shadow of the Beast

The Desperate Beast Pelit 7/94: Pudota iso kivi ruudun oikeassa laidassa. Vie syntynyt lohkare keinulaudalle, kiipeä köydelle ja hyppää laudan toiseen päähän. Saat hissin siten alas. Siirry nopsaan hissiin ja vapauta vanki ylhäällä. Hän kertoo sinulle tarvitsemasi salasanan.

Marko

Warppaillaan!

Tämänkertainen kilpailumme koskee IBM:n uutta OS/2 Warp -käyttöjärjestelmää, josta jokainen varmasti tietää jotakin. Käyttöjärjestelmän lisäksi Warpin mukana tuleva BonusPak tarjoaa erilaisia apuohjelmia, tietojen käsittelyyn ja siirtoon liittyviä ohjelmia sekä IBM Person to Person -videokonferenssiohjelman. Yhteensä sovelluksia BonusPakissa on kymmenen.

Kilpailuun osallistut vastaamalla oheisiin kysymyksiin **10. maaliskuuta 1995 mennessä.** Postikortti osoitteeseen

Pelit
Warp
PL 64
00381 Helsinki.

Kysymykset kuuluvat:

1. Voitko ajaa OS/2 Warpissa
a) DOS-sovelluksia
b) Windows-sovelluksia
c) OS/2-sovelluksia?

2. OS/2 Warp on
a) yksiajokäyttöjärjestelmä
b) moniajokäyttöjärjestlmä?

3. OS/2 Warpissa on bittejä
a) 8
b) 16
c) 32?

4. Onko OS/2 Warpissa Internet-yhdysohjelmat?
a) kyllä
b) ei

Palkintoina jaamme

3 OS/2 Warp -käyttöjärjestelmää

joko suomen- tai englanninkielisenä korpulla tai rompulla. MUISTA MAINITA, minkä version haluat!

Mainitse myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Warp-voittajien nimet julkaistaan Pelit-lehdessä 4/95, joka ilmestyy 10.4.95.

Simba ja kumppanit RISTIKOSSA

Lion King -hahmot tunnistettiin helposti Jouluristikossa Pelit-lehdessä 8/94. Noin 800 Pelit-lehden lukijaa täytti ristikon joulun pyhinä ja arvonnassa Lion King -peli ja leffajuliste osuivat seuraaville viidelle onnelliselle:

Jarno Mattila, Tapojärvi
Antti Tarkiainen, Varkaus
Hanna Pekkanen, Rantakylä
Olli Kokko, Hollola ja
Perttu Immaisi, Paimio

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

KILPAILU

Helmikuun KRYPTO

Vaihteeksi tarjoamme kryptoa, jonka avainsana ei olekaan pelin nimi, vaan jotain ihan muuta.

Krypton vastaukset **10. maaliskuuta 1995 mennessä** osoitteella
Pelit
Krypto
PL 64
00381 Helsinki.

Kolmen pelipalkinnon voittajien nimet julkaisemme lehdessä 4/95 huhtikuussa.



								10	26	24	5	4	25	15	2
								6	☺	8	☺	26	☺	25	☺
								23	15	6	8	8	25	13	10
								22	☺	9	☺	24	☺	5	☺
								13	13	5	5	2	15	25	5
								9	☺	10	☺	9	☺	15	☺
▼	☺	10	18	2	17	25	15	14	☺	5	2	10	5	6	5
R	☺	6	☺	8	☺	8	☺	☺	☺	26	☺	5	☺	10	☺
O	18	11	25	6	8	13	☺	21	2	9	14	2	5	5	25
20	☺	26	☺	5	☺	2	☺	6	☺	2	☺	6	☺	6	☺
20	26	6	21	2	5	☺	17	15	26	10	2	9	5	5	6
6	☺	5	☺	☺	2	14	13	5	☺	☺	5	☺	26	☺	☺
5	25	13	10	5	25	☺	9	13	26	20	25	18	14	13	10
16	☺	20	☺	2	22	25	20	26	5	☺	9	☺	2	☺	6
18	2	10	10	2	☺	25	☺	10	26	22	25	25	5	6	26
5	☺	2	☺	5	25	15	11	26	5	25	☺	18	☺	☺	13
6	9	5	2	☺	☺	26	☺	☺	☺	15	2	14	9	2	12
☺	13	☺	12	☺	25	9	14	7	☺	1	☺	25	☺	8	☺
10	26	1	1	2	15	☺	15	☺	20	26	9	10	5	6	5
☺	15	☺	25	☺	21	6	2	11	16	☺	6	☺	☺	3	☺
20	6	2	8	5	26	☺	25	☺	10	6	22	1	6	5	7
☺	22	☺	6	☺	10	25	22	17	6	☺	6	☺	15	☺	26
8	6	22	19	26	5	☺	4	☺	5	☺	10	6	2	8	13
☺	2	☺	13	☺	13	☺	2	18	7	2	5	☺	9	☺	9
26	10	6	15	6	10	☺	19	☺	10	☺	3	19	2	15	23

SANARIS OY Eki

☺	☺	☺	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	☺	☺	☺

Nimi Osoite Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

Explorer matkaa Ilomantsiin

Lähes 400 postikorttia saimme postitse Explorer-kilpailuun, jossa kysyimme Aztechiin liittyviä kysymyksiä. Arvonnassa 3500 markan arvoisen Explorer-paketin, joka sisältää muun muassa äänikortin ja tuplanopeuksisen CD-ROM-aseman, voitti **Kimmo Hassinen Ilomantsista.** Lohdutuspalkintoina arvoimme Pelit-lehden T-paitoja, jonka saivat **Jussi Torssonen Tampereelta ja Kari Helin Espoosta.** Paljon onnea ja kiitokset muille kortin lähettäneille.

Oikeat vastaukset kysymyksiin ovat:

1. Aztechin tunnetuin äänikorttiperhe on Sound Galaxy.
2. Aztech on singaporelainen yritys.
3. Eagle Data taas on Kotkasta.

Onnea kaikille voittajille ja kiitokset muille osallistuneille.

TRIOSOFT
10 VUOTTA 1985–1995

Synttärien kunniaksi taas lisää HUIMIA tarjouksia.

VAIHDA! Nopeampaan... parempaan...isompaan
Saat hyvitystä - kuntoon katsomatta

- **modeemista 200,-**
  vaihdossa 14400 bps malliin(sisäinen tai ulkoinen)
  995 mk - 200 km = väliraha 795,-
- **PC-joystickista 70,-** vaihdossa Gamestarin (näppäimistöporttiin liitettävä ristiohjain, ohjelmoitava)
  329 mk - 70 mk = väliraha 259,-
- **Amiga-hiirestä 50,-** vaihdossa Eklipse-hiireen
  179 mk - 50 mk = väliraha 129,-
- **mistä tahansa CDROM-levystä 70,-**
  vaihdossa uuteen 10 CD:n kokoelmaan sirius vol. III
  350 mk - 70 mk = väliraha 280,-

TULOSTA NYT:

HP 320 + arkinsyöttölaite	1995,-
HP 560C värimustesuihku	3595,-
Canon BJ-10sx + arkinsyöttölaite	1690,-
Panasonic Laserit alk.	3990,-

JOYSTICKIT

PC:lle:

Megagrip III	169,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis	250,-
Gamestar (näppäimistöporttiin)	329,-
Wing Man	250,-
Wing Man Extreme	350,-
Wireless Bandit (kaksi langatonta digitaaliohjainta, vastaanotin ja kaapelit	495,-

PC:lle

Radio Track FM-radiokortti	395,-
Modeemit 14.400 bps sisäinen tai ulkoinen	995,-
HD 3.5" 100 kpl	220,-
Hi-Tex aktiivikaiuttimet	195,-
Kiintolevyt 428 Mt/545 Mt	1350,-/1595,-
Labtec CS-800 aktiivikaiuttimet	350,-
Hiiret	95,-/129,-/220,-
1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen	240,-
Näppäimistöt	170,-/250,-
Stealth 64 VLB 2 Mt näytönohjain	2495,-
Emolevyt 486 DX-80/ DX-100	2035,-/2850,-

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Lisämuisti	295,-
Hiiret	149,-/179,-/220,-

NYT SAATAVANA
Alone in the Dark 3
CDROM
289,-

CDROM-laitteista
Mitsumi nelinopeus
10 CD:n paketti
1995,-

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

LAITEVIRITYKSET VANTAAN LIIKKEESÄMME:
esim. 486 DX4 100 Mhz emolevy asennuksineen **2850,-**
Kysy myös Pentium-, kiintolevy- ja muistipäivitykset

AMIGA

Beneath a Steel Sky	250,-
Benefactor	240,-
Cannon Fodder II	**240,-**
Dawn Patrol	250,-
Detroit	240,-
Combat Classics 3	265,-
Elfmania	195,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
FIFA Soccer	265,-
Football Glory	195,-
Hellfire	225,-
Jungle Strike	**195,-**
King's Quest VI	265,-
Lords of the Realm	265,-
Mortal Komba II	240,-
On the Ball	240,-
PGA Euro Tour Golf	220,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	**220,-**
Reunion	240,-
Rise of the Robots	**295,-**
Ruff'n Tumble	220,-
Rules of Engagement II	195,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible World Soccer	**220,-**
Shadow Fligter	220,-
Shaq-Fu	220,-
Skidmarks	195,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	250,-
Top Gear II	**220,-**
Universe	265,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Blootnet	280,-
Chuck Rock/CD32	99,-
Civilization	300,-
Fireforce/CD32	99,-
Fire & Ice/CD32	220,-
Jungle Strike	220,-
Liberation	250,-
Liberation/CD32	250,-
Lords of the Realm	265,-
Mighty Max	220,-
Out to Lunch	195,-
Pirates Gold/CD32	240,-
Second Samurai	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
UFO	280,-
Zool/CD32	99,-
Zool 2/CD32	240,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

Aces of the Deep	**295,-**
Aladdin	190,-
Armored Fist	300,-
Cannon Fodder 2	240,-
Colonization	**319,-**
Dark Sun 2	**319,-**
Dawn Patrol	300,-
Detroit	280,-
Doom II	380,-
Dreamweb	290,-
Ecstatica	330,-
FIFA Soccer	330,-
Front Page Football `95	300,-
Grandest Fleet	319,-
Hokum KA-50	300,-
Iron Cross	295,-
Klik'n Play	350,-
Lion King	**190,-**
Lords of the Realm	295,-
Master of Magic	**330,-**
Nascar Racing	295,-
On the Ball	265,-
Quarantine	300,-
Quest for Glory IV	329,-
Panzer General	300,-
Premier Manager 3	240,-
Rules of Engagement II	195,-
Space Federation	280,-
Star Crusader	280,-
Star Trail	330,-
System Shock	**320,-**
Theme Park	320,-
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data: Defender of Empire	180,-
Transport Tycoon	**319,-**
UFO	330,-
Ultima VII	179,-
Ultima VIII	**195,-**

- **uusi erä CD32-PELEJÄ vain 99,-/kpl**
- **CD32-ohjain 139,-**

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA

PC:LLE! Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ...ja vaikka kuinka paljon muita!

KAIKKI VAIN 10,-/kpl

Listan muista saat ilmaiseksi vaikka tilauksesi mukana ja erikseenkin.

CD-ROM parhaimmistoa:

Adult Sampler	89,-
Aces of the Deep	330,-
Armored Fist	330,-
Battle Isle II	350,-
Bioforge	395,-
Campaign	320,-
Colonization	330,-
CreatureShock	395,-
Cyberwar	380,-
Cyclemania	300,-
Dark Forces	
Dark Sun 2	330,-
Dawn Patrol	300,-
Dominator	98,-
Dominator II	129,-
Doom II	395,-
Dragon Lore	330,-
Dreamweb	290,-
Falcon Gold	295,-
Fantasy Fest	345,-
FIFA Soccer	360,-
Gabriel Knight	330,-
Grandest Fleet	319,-
Inferno	**345,-**
Journeyman Project	250,-
King's Quest 7	330,-
Klik'n Play	350,-
Kyrandia 3	330,-
Little Big Adventure	**395,-**
Magic Carpet	395,-
Nascar Racing	**350,-**
Master of Magic	330,-
NHL '95	**299,-**
Night Owl 14	**220,-**
Noctropolis	395,-
Panzer General	330,-
Police Quest IV	330,-
Psychotron	330,-
Quarantine	**320,-**
Rebel Assault	330,-
Return to Ringworld	350,-
Sam & Max	300,-
Star Crusader	280,-
Star Trail	360,-
Star Trek Next Generation	330,-
System Shock	380,-
The Clue	280,-
Theme Park	380,-
Transport Tycoon	319,-
UFO	360,-
Ultimate Domain	300,-
Under of the Killing Moon	**450,-**
US Navy Fighters	395,-
Wargraft	295,-
Wild Blue Yonder	350,-
Wing Commander 3	**450,-**
Wings of Glory	330,-
X-Wing Collector`s Park	395,-
3 in 1	129,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKENIKÄISILLE. KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 35,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä enemmän.

HINTA-JYSÄYS!
FRONTIER-ELITE II
PC,CDROM ja Amiga
vain **139,-**

Kun PC:n muisti ei riitä

4 Mt 32-bit SIMM	995,-
1 Mt 8-bit SIMM	265,-
a-bit SIMM	295,-

Kysy myös 8 Mt/16Mt

TRIOSOFT

931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

English Summary

AD&D: Menzoberranzan (SSI/Mindscape). An interesting world to explore and an enjoyable adventure. The game testers should be shot: there are an incredible number of bugs.
Alien Logic: SkyRealms of Jorune (SSI/Mindscape). A unique combination of fantasy and fiction, but there's too much walking and poor discussions.
Alone in the Dark III (Infogrames). Irritatingly difficult.
Commander Blood (Cryo/Mindscape). Nice to play, watch and listen to. (Except the cyber space, which is deadly boring.)
Cyberia (Interplay). Really neat graphics. Shoot'em parts are good, but the "adventures" suffer from Dragonlairitis and are as much fun as sudden deaths generally are.
Cyberwar (SCI) wins the first prize in the "The most useless game in the world" category.
Descent (Parallax Software/Interplay). Technically impressive, but needs a little bit more adventure.
DragonStone (Core Design). Simple to play. Too simple.
Front Page Sports: Baseball (Dynamix/Sierra). Extremely realistic and enjoyable.
Hell (Gametek). Made with style. I like to be in Hell.
Heretic – City of the Damned (Raven Software/id Software). DOOM FILE HERETIC.WAD, but good anyway.
Jungle Strike (Ocean). It's the same old story: the sequel isn't as good as the original.
King's Quest VII: The Princeless Bride (Sierra) is like looking at a cartoon with plenty of utterly cute elements. Some love it, some don't.
Little Big Adventure (Electronic Arts) could be interesting, but the save game "option" is frustrating. As are the fights (too much, too difficult). Games should be fun.
Panzer General (SSI/Mindscape). The AI is one of the best, which makes the game the best SSI war game so far.
Powerdrive (U.S. Gold). Where's the atmosphere?
Rise of the Triad (Apogee Software). An oldish Doom clone, which offers plenty of possibilities to network gaming, but not so much for one player only.
Sensible World of Soccer (Sensible Software/Renegade). A must for SensiSoccer lovers. Hey, there's even Finland!
Shadow Fighter (Gremlin). Full of speed and enough characters and movements. Not a classic, however.
Shaq-Fu (Ocean). At first it's too difficult, but soon it becomes routine. The AI is bad.
Realms of Arkania 2: Star Trail (Attic/U.S. Gold). For real role players it's heaven, for computer role players too accurate.
Virtuoso (Elite). The plot is interesting, but the possibilities haven't been taken advantage of. A boring Doom clone.
Warcraft: Orcs & Humans (Blizzard/Interplay). If you have to "clone" good ideas, do it this way. The two player option makes the game a big success, although the AI itself is not too good. I love it!

Tulossa

Elämme hiljaista aikaa pelirintamalla joulun valtavan peliruuhkan jälkeen. Arvosteluissa ovat kuitenkin ainakin Virginin KA-50 Hokum, EA:n FIFA Soccer Amigalle, NWC:n Hammer of Gods mutta ei Dungeon Master kakkosta, StoneKeepiä tai Star Trek: The Next Generationia, jotka kaikki ovat siirtynyt maalis-huhtikuuhun.

Ratkaisut

jatkuvat kakkososilla. Suuri PelitSeis on täynnä pienempiä ja isompia vinkkejä, jotka auttavat taatusti eteenpäin. Lisäksi jatkamme heksaeditoreilla leikkimistä.

Pelaajan Internet

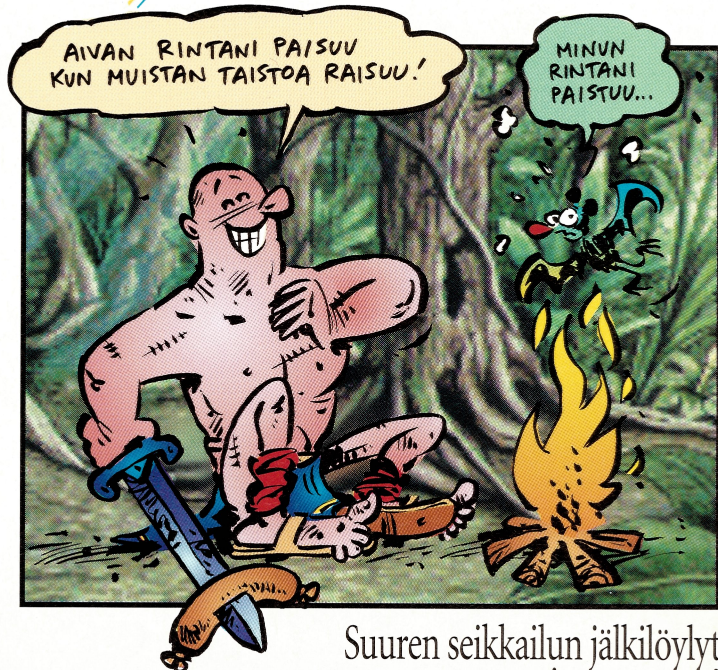
Internet on tämän hetken kuumin sana, kun sanasta multimedia on tullut jo koko kansan omaisuutta. Käymme katsastamassa, mitä kaikkea kivaa Internet tarjoaa pelaajille, mitä alueita kannattaa seurata ja mistä löytyvät uusimmat shareware-pelit. Kenties jo ensi lehdessä!

Näytönohjaintestikin on tuloillaan.

Pelit 3/94 ilmestyy maaliskuun 10. päivänä.
Olehan kuulolla!

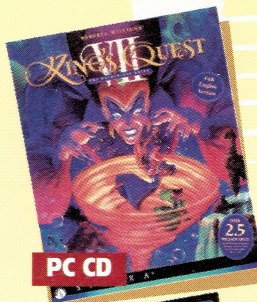


muistelevat seikkailuaan. Kts. sivu 23.



Suuren seikkailun jälkilöylyt ensi numerossa!

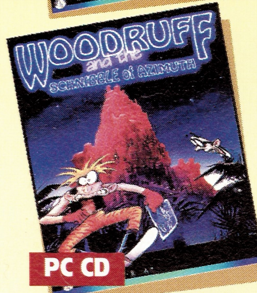
SEIKKAILUPELIEN AATELIA



PC CD

King´s Quest VII

"The Magic is Back" - Kaikkien aikojen myydyin seikkailupelisarja on saanut jatkoa. King´s Quest VII on modernisti tehty elokuvamainen seikkailupaketti. Roberta Williams on tällä kertaa kehittänyt entistäkin lumoavamman King´s Quest -seikkailun, kertomuksen äidistä ja tyttärestä vangittuna keijujen, peikkojen ja taikureiden maassa. King´s Quest VII Tarjoaa huvitusta, seikkailua ja jännitystä koko perheelle.



PC CD

Woodruff

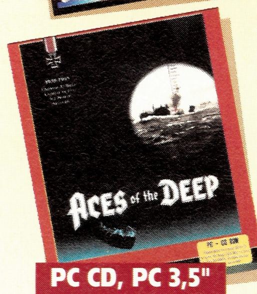
Interaktiivinen "sarjakuvapeli" Sierralta. Pelissä kuvitellaan olevamme tulevaisuuden maailmassa, paljon atomisotien jälkeen. Viimeinen ihmisrotu palaa pakomatkaltaan ja huomaa, että planeetalla on uusi hallitsijarotu; Bozookit. Nämä otukset ovat rauhaa rakastavia ja hiljaisia. Pelissä pääosaa esittää Woodruff, jolla on tärkeä tehtävä: löytää surmatun nallekarhun murhaaja, etsiä kidnapattu professori Azimuth... Erittäin hauska ja vauhdikas seikkailupeli !



PC CD

The Last Dynasty

Todellista Science-Fictionia ! Mielenkiintoisen tarinan kulun lisäksi mukana vauhdikasta toimintaa; mm. lentosimulaatiokohtaukset ovat todella elokuvamaista Sci-fi -toimintaa ! Viimeinen dynastia -pelissä kerrotaan nuoresta miehestä, joka on syntynyt maapallolla ja joka yht´äkkiä lähetetään kosmisiin taisteluihin ympäri galaksia...



PC CD, PC 3,5"

Aces of The Deep

1939 - 1935 - Pohjoinen Jäämeri. Vedenalaista toimintaa tiedossa: Olet 2. maailmansodassa "U-veneen", saksalaisen sukellusveneen komentaja. tarkka taktiikka on tehtävistäsi tärkein merellä, jossa hyökkäyksen kohteesta voi helposti tulla hyökkäävä osapuoli... Paketin mukana täysin realistisia 2. maailmansodan taistelukohtauksia sekä täydellinen tietopaketti sukellustaisteluista ja sukellusveneistä.

MUITA HUIPPUTITTELEITÄ SIERRALTA

Outpost: Maapallo on katastrofin vuoksi asumattomaksi kelpaamaton, joten sinun on löydettävä uusi planeetta.. . PC CD.
Larry Collection 1-6: Vihdoinkin kaikki Larryt samalla CD:llä, ja edullisesti ! Kysy kauppiaaltasi ! PC CD
Battledrome: Sierran uusimpia toimintapelejä supergrafiikalla varustettuna. PC 3,5"
Earth Siege: Jännittävä Metaltech taistelupeli, huippuarvosteltu ! PC 3,5" / PC CD.

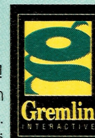
Atlantis Design 1995

Soita ja kysy lähin jälleenmyyjä !

sanura

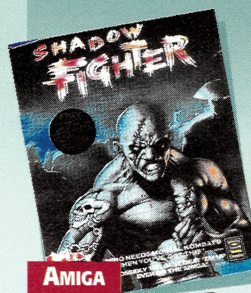
Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland
Tel: 90-565 3600 Fax: 90-565 2363





Uusi "kolmonen" vihdoinkin saatavana ! Uudessa versiossa on mukana entistäkin todellisimpia tehtäviä sekä uusia harjoitusmenetelmiä. Tarvitsetko uusia pelaajia ? Voit varmaankin ostaa lisää ammattilaisia joukkeeseesi; tätä ennen sinun on saatava tähän rahat omistajilta - siinäpä tehtävää kerrakseen... Kysy muista ominaisuuksista lisää omalta jälleenmyyjältäsli ! "Paras johtamispeli jalkapallon ystäville, mitä tähän asti on nähty !" (Amiga Action). "For Football Management... There isn´t a better game on the Planet !" (Amiga Computing).

MUITA HUIPPU-UUTUUKSIA:



AMIGA

Shadow Fighter

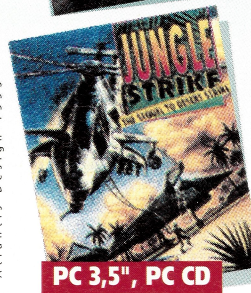
Yksinkertaistesi paras beat´em up mitä tähän saakka on tehty ! Shadow Fighter on parasta vastalääkettä niille, jotka ovat ennustaneet ettei. Amiga -peleihin enää panosteta... Gremlin Interactive lupaa, että jos olet pelannut Streetfighter- ja Mortal Combat -pelejä; et ole vielä paljonkaan nähnyt: Todellinen haastaja on nyt saatavana !



PC CD, PC 3,5"

Retribution

Kiehtova sekoitus toimintaa ja strategiaa Gremlin Interactivelta. Retribution on enemmän kuin pelkkä peli: se on todiste, että Gremlin Interactive vastaa haasteeseen olla paras pelivalmistaja tällä hetkellä ! Retribution pelijaksot perustuvat pieniin neljän tai viiden tehtävän kampanjoihin, jotka alkavat aluksen laukaisemisesta avaruusasemalta eri planeetoille, joissa lopullinen tehtävä odottaa..



PC 3,5", PC CD

Jungle Strike

Jatkoa suuren menestyksen saaneelle Desert Strike -pelille; Kenraali Kilbaban ja Carlos Ortegan joukot yhdistyvät... Tämä tarkoittaa lisää terrorismia ja korruptiota - tätä saattaa olla mahdotonta pysäyttää !? Desert Strike oli vasta lämmittelyä... Jungle Strike -pelissä on todella kuumat oltavat ! Shoot´em up -pelien hetken parhaimmistoa - Hae omasi ! (Jungle Strike ja Desert Strike ovat Electronic Arts -tavaramerkkejä. (c) 1994 Electronic Arts)

Atlantis Design 1995

Soita ja kysy lähin jälleenmyyjä !

sanura

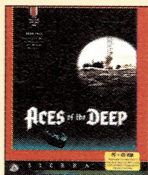
Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland
Tel: 90-565 3600 Fax: 90-565 2363

KINARA

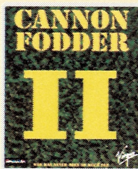
Kinara Suomi Oy Postimyynti,
PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

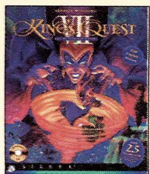
Avoinna Ma-Pe 09.00 - 17.00



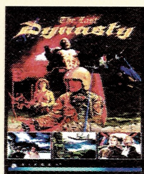
Aces of the Deep
PC 3,5" / 299,-
PC CD / 329,-



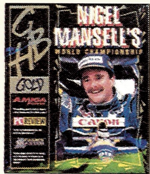
Cannon Fodder 2
Amiga / 239,-
PC 3,5" / 269,-



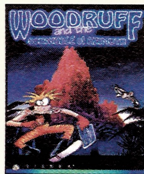
King's Quest VII
PC CD / 329,-



Last Dynasty
PC CD / 329,-



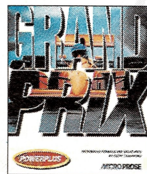
Nigel Mansell
Amiga / 99,-
PC 3,5" / 99,-



Woodruff
PC CD / 299,-

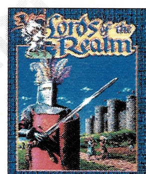
Pelit	PC	Romppu
B-17 Flying Fortress		139,-
Bioforge		379,-
Car & Driver / Stormovik		129,-
Creature Shock		379,-
Cyberwar		299,-
Ecstatica		329,-
Elite Plus		139,-
Fifa Soccer		329,-
Flight Commander 2		329,-
Harpoon Classic (Win/MPC)		249,-
Inferno		279,-
King's Quest Collection 1-6		329,-
Larry collection 1-6		329,-
Lemmings - New World		329,-
Little Big Adventure		379,-
Lords of the Realm		279,-
Magic Carpet		379,-
NHL '95		299,-
Operation Crusader		329,-
Rebel Assault		279,-
Spectre		329,-
Theme Park		329,-
U.S.Navy Fighters		379,-
Under a Killing Moon		495,-
Wing Commander III		439,-
Wings of Glory		349,-
X-Wing Collectors Pack		379,-

Pelit	Amiga	PC
Air Combat Classics-kokelma		249,-
Aladdin	A1200....199,-	199,-
B-17 Flying Fortress		139,-
Battledrome		299,-
Cannon Fodder kokelma	269,-	
Colonization		279,-
Crystal Dragon	239,-	
Day of the Tentacle		169,-
Desert Strike	149,-	199,-
Doom 2		399,-
Earth Siege		329,-
Formula One Grand Prix	139,-	139,-
FPS Football Pro '95		329,-
Hokum KA 50		269,-
Jungle Strike	199,	239,-
Lion King	A1200....199,-	199,-
Loderunner (Windows)		269,-
Mortal Combat 2	269,-	
Panzer General		299,-
PGA European Tour	199,-	
Rise of the Robots	CD32....250,-	
Sam & Max Hit the Road		149,-
Shadow Fighter	199,-	
System Shock		329,-
TIE Fighter: Defender of Empire		179,-
TIE Fighter		329,-
Top Gear 2	199,-	



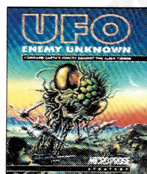
Formula One GP

Amiga 139,-
PC 3,5" 139,-
PC CD 139,-



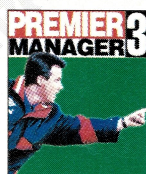
Lords of the Realm

Amiga 239,-
PC 3,5" 279,-
PC CD 279,-



U.F.O

Amiga 269,-
PC 3,5" 299,-
PC CD 299,-

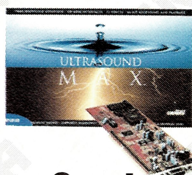


Premier Manager 3

Amiga 199,-
PC CD 269,-
PC 3,5" 239,-



Zoom faxmodeemi
14.400 ulk. tai sis.
IBM PC 1.490,-
Mac.ulk. 1.545,-



Gravis Ultrasound
CD 3 Max 1.345,-
Standard 995,-
Midiadapteri 245,-

Peliohjaimet ja hiiret / IBM PC	
Advanced Gravis Analog	259,-
Advanced Gravis Pro	299,-
Advanced Gravis Gamepad	179,-
Automatic Gamecard III (ohj. kortti)	245,-
Gravis Eleminator (ohj. kortti)	195,-
Command Control Pad	129,-
Ergomouse Serial Hiiri	149,-
Handymouse Serial Hiiri	99,-
FlightStick	299,-
FlightStick Pro	479,-
JetStick	239,-
Mach I	169,-
Mach I Plus	189,-
My Joystick (Suncom)	119,-
PC Commander SV 207	149,-
SV 202 M6 Analog	99,-
Virtual Pilot Pro	499,-

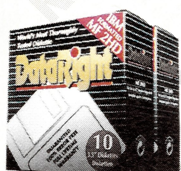
Peliohjaimet ja hiiret / Amiga	
Advanced Gravis	199,-
Advanced Gravis Gamepad	149,-
Competition Pro 5000 musta	149,-
Competition Pro 5000 kirkas	149,-
Comtec -hiiri	99,-
Cruiser Turbo	169,-
SV 121 Turbo I	69,-
SV 127 TopStar (rajoitetusti)	119,-

Konsolien peliohjaimet	
Nintendo 8-bit kahva-ohjain	99,-
Nintendo 8-bit Pad	99,-
Sega Megadrive Comp. Pro Pad II	119,-
Sega Master System Pad	99,-
SNES Super 16 pad	129,-



Datalux Sound-kaiuttimet

SBC 600	2x5w / 60-14000	209,-
SBC 610	2x10w / 50-15000	350,-
SBC 620	2x20w / 50-18000	395,-
SBC 650	2x50w / 40-20000	935,-



DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

2HD Formatoitu (10 kpl) 45.-
2HD Mac Formatoitu (10 kpl) 55.-
2DD Formatoimaton (10 kpl) 35.-

Kaikissa elinikäinen takuu !

Tilaa uusi ilmainen koko valikoimamme kattava postimyyntiluettelomme !
(lisänä m.m. Macintosh pelit, hiiret ja peliohjaimet !)
Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisäämme hintoihin postikulut 34.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Atlantis Design 1995